

Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga! Anime! Manga!

可愛い

Nr 12-13/98 (12)
Lipiec/Sierpień 1998

Kawaii

ISSN: 1428-5894
INDEX: 339091

PIERWSZY W POLSCE MAGAZYN DLA MIŁOŚNIKÓW MANGI I ANIME

Cena: 4,95 zł

AKIRA

twórca i anime

Fatal Fury
bijatyka z Indianą Jones

The Hakkenden
samuraje i demony

Cat Girl Nuku-Nuku
kot i cyborg

Neon Genesis Evangelion
foto story!

SILVER SHARK

ISSN 1428-5894



12

9 771428 589989

Redakcja:

Paweł Musiałowski
redaktor naczelny

Tom S. Gawroński
z-ca redaktora naczelnego

Yukiko Miyaura
Agnieszka Plaur
tłumaczenie i opracowywanie
materiałów źródłowych

Dariusz Styra
film, historia i kultura Japonii

Współpraca:

Witold Nowakowski
Piotr Kowalski
Bartosz Kędziński
Aneta Niewada
Beata Niewada
Piotr Chwalisz
Małgorzata Musiałowska
Monika Zając
Żan Chimiak

Projekt graficzny, skład komputerowy:

Grzegorz Jaszczyżyn

Wydawca

Silver Shark Sp z o.o.
ul. Tęczowa 25, 53 - 602 Wrocław
tel. (0-71) 34-37-071 w. 338
tel. (0-71) 34-37-071 w. 337
tel./fax (0-71) 34-120-83
e-mail: silver@mikrozet.wroc.pl

Zbigniew Bański
dyrektor wydawnictwa

Witold Zagrodny
dyrektor handlowy

Jerzy Kucharz
management i produkcja

Krzysztof Herla
biuro obsługi klienta

Dział Reklamy:

Agnieszka Biernat
tel.: 0 602 67 50 19
tel./fax: (071) 34-120-83
e-mail: silver.reklama@mikrozet.wroc.pl

Materiały zawarte w czasopiśmie nie mogą być w całości lub częściowo kopiowane, fotokopiowane, reproduktowane, tłumaczone, ani zredukowane do formy elektronicznej, czy też odczytywane przez maszyny bez pisemnej zgody wydawcy.

Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń. Redakcja nie zwraca materiałów nie zamówionych oraz zastrzega sobie prawo do redagowania i skracania tekstów.

Wszelkie znaki firmowe i towarowe, są zastrzeżone przez ich właścicieli i zostały użyte wyłącznie w celach informacyjnych.

No part of this publication may be reproduced, stored, or transmitted, in any form or by any means, without the written permission of the publisher. Silver Shark accepts no responsibility for the contents of included advertisements and commercials. The publisher reserves to itself a right not to return unreserved manuscripts to their authors, and to modify submitted texts. All brands and products are trademarks or registered trademarks of their respective holders, and were used in this publication only for the informational purposes.

Redakcja składa podziękowania Ambasadzie Japonii w Warszawie, za udostępnienie materiałów do publikacji.

Nareszcie wakacje!

I tym oto uroczystym okrzykiem rozpoczynamy sezon balangowania, objania i mangowania aż po błąd świat. Przed Wami wakacyjne wydanie Kawaii! Staraliśmy się zaprowadzić trochę zmian, częściowo jest to spowodowane Waszymi głosami, jednak jeśli chcecie, aby Kawaii naprawdę wyglądało tak, jak sobie tego życzyście - pamiętajcie o ankiecie umieszczonej w poprzednim numerze! Jeśli chodzi natomiast o numer bieżący, przyjrzyjmy się jego zawartości nieco wyraźniej. Oczywiście po pierwsze Akira - ostatnio zauważyliśmy w Waszych listach wzrost zainteresowania tą anime oraz jej twórcą. Efektem tego jest artykuł o Katsuhiro Ōtomo i pierwsza część artykułu wyjaśniająca wszystkie najważniejsze problemy zawarte w tej niesamowitej anime. Z kolei fanom Street Fightera spodoba się z pewnością anime zatytułowane - Fatal Fury, które jest bardzo udaną mieszanką klimatów zaczerpniętych z przygód Indiany Jonesa i świetnie wyreżyserowanych pojedynków ze Street Fightera. Miłośnikom japońskiej mitologii i historii polecam pierwszą część artykułu poświęconego bardzo dobrej anime - The Hakkenden - przyjrzyjcie się jej wyraźnie, bo naprawdę warto. W tym numerze po raz pierwszy przedstawiamy Wam również nową zwariowaną bohaterkę - Cat Girl Nuku-Nuku, do której, podobnie jak do Hakkendena, jeszcze nie raz powrócimy. Rzecz jasna nie mogło się obejść bez kolejnej porcji Evangeliona - jest to temat tak rozległy i ciekawy, że możecie być pewni, iż szybko z niego nie zrezygnujemy. Nie zabraknie również kolejnej porcji historii i kultury Japonii, sprawozdań z komiksowych imprez oraz recenzji mangowych gier. Bawcie się dobrze i do zobaczenia po wakacjach, po których czeka Was kilka niespodzianek! Sayonara!

Paweł Musiałowski

MANGOWY ZAWROT GŁOWY	4-5
ANIME-RECENZJE:	
FATAL FURY - THE MOTION PICTURE	6-9
GALAKTYC PIRATES	10-11
NEON GENESIS EVANGELION:	
FOTO-STORY, EPIZOD 1	12-13
FOTO-STORY, EPIZOD 2	14-15
AKIRA CLUB:	
KATSUHIRO OTOMO	20-22
ANIME-ODPOWIEDZI	23-25
ANIME-RECENZJE:	
THE HAKKENDEN	26-27
CAT GIRL NUKU-NUKU	28-29
KOMIKS:	
SILVER EYE	31... 38
SAILOR MOON:	
STRESZCZENIE ODCINKA 45	40-41
KISS - CZĘŚĆ 3	42
PROGRAMY-RECENZJE:	
FINAL FANTASY 7	44-45
ŚWIĘTA JAPONSKIE:	
LIPIEC	46-47
KWIATY W JAPONII	48-49
MANGA NA ŚWIECIE:	
JAPONIA	50-51
ARRACON 98	52-53
TARGI KOMIKSU 3	54-55
SŁOWNIK OTAKU, CZĘŚĆ 1	56
LISTA PRZEBODJÓW	58
ODEZWA OTAKU, EDYCJA 3	59
LISTY KAWIAR	60-61
GALERIA CZYTELNIKÓW	62-63
POMOCNA DŁOŃ	64
POZNAJMY SIĘ, ARCHIWALIA I PRENUMERATA	65-66

A.D. VISION WYDA NOWĄ SERIĘ

TV „BUBBLEGUM CRISIS”

W tym miesiącu aż roi się od rewelacyjnych wiadomości. Nie zmierznie długo oczeki-



wana najnowsza seria telewizyjna „BubbleGum Crisis”, jest już na ukończeniu i niebawem zaatakuje z całą swoją siłą amerykańskich fanów (a to tylko początek!). Według informacji Janice Williams z AD Vision: „Podpisaliśmy umowę na rozpowszechnianie najnowszej serii „BubbleGum Crisis TV”! Jeszcze co prawda nie ustanowiliśmy definitywnie daty premiery, ale mogę obiecać, że będzie to zaraz po zejściu tej serii z anteny w Japonii”. Tak więc już dziś proponujemy wszystkim fanom klasycznego cyberpunka, Vroomerów i kawaii panienek, aby trzymali oczy szeroko (mangowo!) otwarte. Najlepsze przed nami!

A.D. VISION I

„KIMAGURE ORANGE ROAD”

Na koniecmaja 1998 roku AD Vision obiecał wszystkim fanom wydanie drugiego filmu ki-



nowego „Kimagure Orange Road” (czyli w chwili, gdy będziecie czytać te słowa, anime ta powinna być już do kupienia - warto zamówić). Będzie to opowieść o podróży w czasie, która połączy niemal wszystkich bohaterów z oryginalnej „Kimagure Orange Road”. Będziemy znowu świadkami kolejnych dowodów miłości pomiędzy trójką głównych bohaterów: Kosuke, Madoka i Hikaru. „Kimagure Orange Road: Summer's Beginning” („Początek lata”) będzie dostępna w formacie VHS w dwóch wersjach: w oryginale po japońsku i angielskimi napisami (czyli subtitled), a także dla niechętnych czytania, a znających dobrze język Szekspira (który nie miał jednak nalożów slangu amerykańskiego) - wersja zdabingowana. Smacznego!

ANIME W TVN!

Od prawie dwóch miesięcy na kanale TVN na dobre zadowolili się pewien kociak. Nie, nie chodzi mi o kawaii panienkę, lecz o prawdziwego, najzwyklejszego kota. O nie, przepraszam -



wcale nie najzwyklejszego, wręcz przeciwnie! Wyobraźcie sobie, że Mikuru (czyli po polsku - Mandarynka) lubi upijać się do nieprzytomności nalewką i przepada za ciasteczkami! Odkrycie to wywołało u jego właścicieli spory szok, ale zabawa zaczęła się na dobre dopiero wtedy, gdy okazało się, że Mikuru potrafi mówić! - nauczył się tego od swego poprzedniego właściciela... Wraz z pojawieniem się Mikuru w domu, życie całej rodziny nagle się zmieniło, czy na lepsze? - sami oceńcie! Naprawdę warto. Mimo, że serial nie jest szczytowym osiągnięciem animacji i zarówno grafika jak i fabuła mieści się w ogólnie przyjętych standardach (w anime), to naprawdę towarzystwo pomarańczowego kota może rozbawić. Serial został zdubbingowany, hmm, dosyć przeciętnie, ale jak już wspomniałem, nie ma co narzekać... Na bezrybiu i rak ryba... No cóż, Mikuru z pewnością nie przebieje Czarodziejki z Księżyca, ale na pewno zyska sympatię wielu młodszych (i nie tylko) fanów anime. Co prawda pora emisji jest dosyć niewygodna (14.00), ale od czego jest magnetowid! Miłego oglądania!

Dział redagują Mr.Gato i Bandmanka oraz Mr Jedi

„NEON GENESIS EVANGELION”, czyli co u Gainaxa piszczy

TRZY NAGRODY DLA EVY NA FESTIWALU ANIMACJI W KOBE

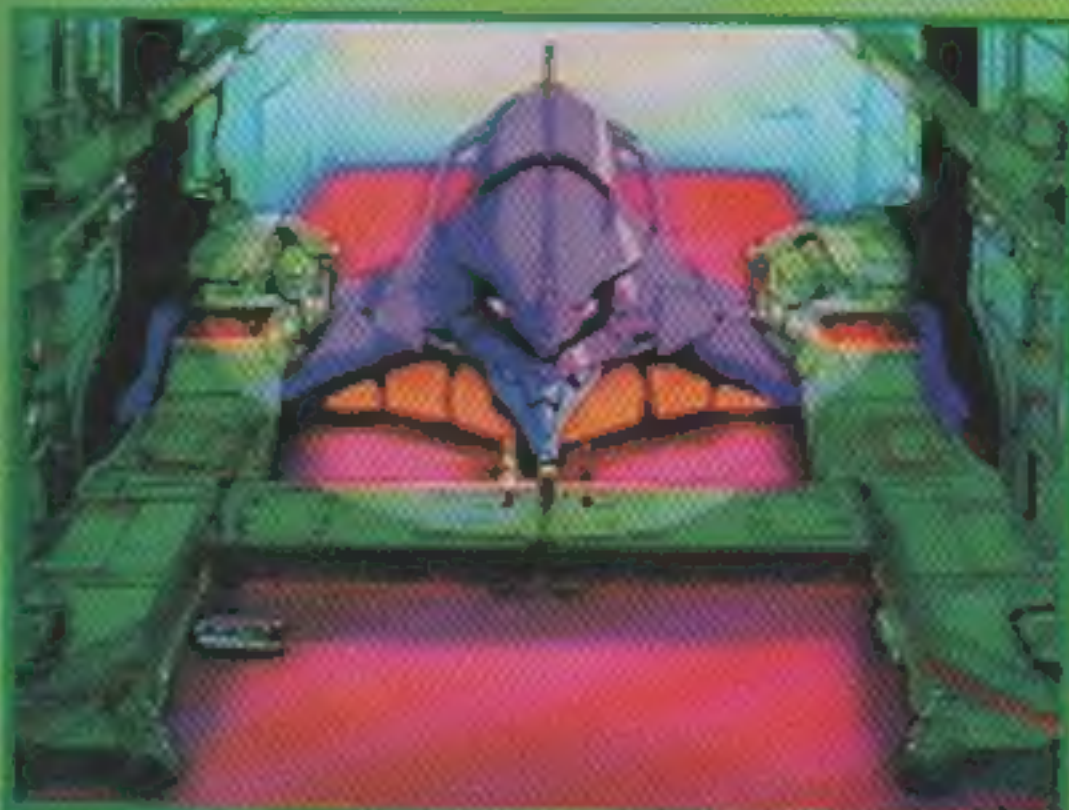
Właśnie skończył się festiwal filmowy w Cannes - Anno Domini 1998, a do nas powoli dochodzą plotki i sprawdzone fakty z Kraju Kwitnącej Wiśni. Na Festiwalu Animacji Kobe 1997, który odbywał się w dniach 23-24 listopada, filmy kinowe „Neon Genesis Evangelion” otrzymały Nagrodę Specjalną Publiczności, „Girlfriend of Steel” (gra video usytuowana w czasach Tokyo-3) dostała Nagrodę Za Najlepszy Interaktywny Program, a Sagisu Shiro zawoził sobie do domu Nagrodę Za Najlepsze Muzyczne Opracowanie, co jest wynikiem długiej i żmudnej pracy przy „Evangelionie”. No cóż, jak znam życie i tę serię, to zapewne jeszcze nie ostatnia nagroda dla ludzi z Gainaxu.

NAGRODA JAPOŃSKIEJ SF DLA EVY

A nie mówiłem?! Niecałe dwa tygodnie później, w dniu 2 grudnia 1997 roku, „Neon Genesis Evangelion” dostał nagrodę Japońskiej Fantastyki (Japan SF Award), przyznaną mu równoległe z nagrodą dla Miyabe Miyuki za „Gammō-Tei Jiken”. Niestety, to wszystko co udało mi się wycisnąć od Gainaxu. Dla bardziej wnikliwych Gainax przygotował relację z imprezy na swojej stronie internetowej. Niestety - Japanese Only!

GRY VIDEO „EVA”

Popularność „Evangeliona” zauważalna jest niemal na wszystkich frontach (od telefonów komórkowych, po przemysł piwny). Właśnie w Japonii ukazały się różne wersje gry pod takim samym tytułem. W chwili obecnej można zakupić wersje dla Playstation i na Segę Saturn, które kosztują po 6800 yenów. Pewnej nocy, podczas pełni księżyca, dochodzi do tajemniczego bombardowania Tokyo-3. Najdziwniejszą jednak rzeczą jest to, że NERV nawet nie próbował użyć Evangelionów do odparcia agresji. Następnego ranka do klasy Shinji'ego przychodzi nowa uczennica. Nazywa się Kirishima Mana, ale wcale nie zamierza marnować swojego czasu dla młodego Ikari'ego. Asuka podejrzewa więc najgorsze - być może Kirishima jest szpiegiem próbującym zdobyć trochę informacji na temat NERV i Evangelionów. Ale serce Shinji'ego zaczyna bić szybciej dla Many... Niezwykle popularna w Japonii gra pod Windows 95 - „Girlfriend of Steel”, została też wydana na Sony Playstation i dla Saturna. Ta gra opowiada całkowicie nową historię, a dodatkową jej atrakcją są świetnej jakości animacje, wykonane specjalnie na potrzeby gry przez realizatorów oryginalnej ekipy Gainaxu (zadna tam amatorszczyzna!).



„END OF EVANGELION” NAGRODZONY

To zaczyna być nudne (żartowałem). Projekt EVA był najprawdopodobniej zaprojektowany, aby kolekcjonować wszelkie możliwe nagrody (patrz informacje wyżej) dostępne w Japonii. Tym razem Japanese Academy Award przyznała główną nagrodę w kategorii Największa Sensacja Wśród Publiczności dla filmu kinowego „The End of Evangelion”. Ta osobliwa nagroda zyskała na prestiżu, od kiedy zaczęto podliczać średnią oddanych przez słuchaczy głosów w niezwykle popularnym w Japonii radiowym programie - „All Night Nippon” na kanale Nippon Broadcasting. Nagroda została wręczona w dniu 6 marca 1998 roku na kanale telewizyjnym NTV. Właśnie jeżeli jeszcze nie widzieliście serii „Neon Genesis Evangelion”, to nigdy nie zrozumiecie, dlaczego cała Japonia po dziś dzień zachwyca się losami świata po Drugim Uderzeniu. TEN FILM PO PROSTU MUSIĆ ZOBACZYĆ!!!

GAINAX, CZYLI LISTONOSZ DZWONI ZAWSZE DWA RAZY

Na koniec newsów z kręgów zbliżonych do „Evangeliona”, jeszcze mała ciekawostka. Jeżeli z jakichś niezrozumiałych przyczyn (np. licząc na rychłą odpowiedź) staliście setki listów do seksownej Misato Katsuragi (ewentualnie do Pen Pen), a jednak nie otrzymaliście odpowiedzi, to możecie wykreślić ten adres ze swoich kapowników. Gainax najwyraźniej w świecie zmienił swoją siedzibę, a ich poprzednie lokum zajął warsztat samochodowy (albo szewski, już nie pamiętam dokładnie - upały rozmiękczyły mi zwoje mózgowe). W każdym bądź razie, taką straszną informację przyniósł z Kraju Kwitnącej Wiśni nasz kolega redakcyjny - Witold Nowakowski, który zda Wam na pewno szerszą relację ze swoich poszukiwań!

NEIL GAIMAN I „MONONOKE HIME”

Dobre wiadomości rozchodzą się szybko. Nazwisko Neila Gaimana jest doskonale znane fanom dobrego komiksu. Jest on odpowiedzialny między innymi (a może przede wszystkim) za „Sandmana” (komiks wielokrotnie i zasluzenie nagradzany), „Angels and Visitation”, „Good Omens”, „Neverwhere” czy „Books of Magic”. Otd Neil Gaiman zgodził się opracować angielskie tłumaczenie „Mononoke Hime” (o „Księżniczce Mononoke” pisaliśmy już wielokrotnie) dla wytwórni Miramax. Jest to niezwykle elektryzująca wiadomość dla wszystkich fanów twórczości Miyazaki, gdyż zatrudnienie „najgorętszego” obecnie scenarzysty komiksowego może wyjść angielskim dialogom w „Księżniczce Mononoke” tylko na dobre.



DZIEŃ Z SAILORMOON!

Dnia 19 września w warszawskim Klubie „Stodola” odbędzie się polska premiera anime „Czarodziejka z Księżycy - Sailormoon S The movie”. Impreza zorganizowana będzie przez wydawcę polskiej wersji anime - firmę Planet Manga. Ponad to, wśród przewidywanych gości pojawiają się: J.P. Fantastica, Z&Z, TM-Semie, Polsat, Magazyn, RAR, Ultima. Wśród wielu



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kōdansha/Tōei Animation

impresz przewidziano między innymi: występ grupy „Moonies” w strojach czarodziejek, konkurs na najlepszy kostium Sailormoon, konkurs na najładniejszy rysunek z czarodziejkami, konkurs wiedzy o czarodziejkach, kurs kaligrafii japońskiej, kurs origami, pokaz parzenia herbaty, spotkanie z wydawcami, kiermasz. Przygotujcie się na niezłą zabawę - Kawaii również tam będzie! Khem, khem - Mr Root zdradził nam tajemnicę (już nie, już nie!), że przebierze się za Taxido. A my nie zdradzimy, za co się przebierzemy i dlaczego za Alfreda. Do zobaczenia!

ECHA RZECZPOSPOLITEJ PIRACKIEJ

Tego należało oczekiwać. Do redakcji dotarły zupełnie przeciwstawne opinie na temat dyskusji zatytułowanej „Rzeczpospolita Piracka”. Jedno jest pewne: swego zdania na temat piractwa dalej nie zmieniliśmy! Muszę się jednak przyznać osobiście do nieswiadomego błędu z mojej strony, na który słusznie zwrócił mi uwagę Mr.Root. Rzecz dotyczy kopii fan-subbowanych anime (czyli tłumaczenia japońskich filmów przez kluby mangi i anime, które później podkładają amatorsko do takich kopii napisy), a zwłaszcza wypowiedzianego przeze mnie fragmentu: „(...) fani te mają umowę z właścicielami praw autorskich, że przez pewien czas nie będą ścigani za nielegalne dystrybuowanie pomiędzy fanami danego tytułu poza Japonią, pod jednym wszakże warunkiem. Kiedy tylko dystrybutor chce wejść na dany rynek z danym tytułem, wszelkie nielegalne kopie mają zostać natychmiastowo zniszczone”. - Otd na Shin-Nen-Kai '98, Pani Helen McCarthy wypowiedziała się na temat fan-subbowania. Stwierdziła ona mianowicie, że japońscy producenci wszelkie fan-subby uważają również za nielegalne i sprzeczne z prawem i obecnie Japonia coraz bardziej domaga się egzekwowania swoich praw. Czyli krótko mówiąc - FAN-SUBBY RÓWNIEŻ SĄ NIELEGALNE! Jutro popelniam harakiri - wypiję dziesięć butelek przeciwrakowego „Kubus”

MANGOWE GWIEZDNE WOJNY!!!

W majowym numerze Kawaii poinformowaliśmy Was o japońskiej wersji Star Wars, dokładnie chodzi tutaj o mangę autorstwa Hisao Tamaki - i oto jest! Przed Wami okładki tego niesamowitego wydania - i co o tym sądzicie? Nie wiedziałem, że Chewie ma takie śliczne oczka! A kapełusz Obi-Wana to czysty odjazd, che che! Premierę pierwszego tomu przewidziano na 8 lipca, natomiast drugiego na 12 sierpnia bieżącego roku. Oba tomy będzie można nabyć za 9.95\$. Ogółem przewidziano cztery tomy obejmujące swoją treścią czwarty epizod (wg chronologii wydarzeń, a pierwszy - wg kolejności powstania) Trylogii, mowa tutaj oczywiście o epizodzie zatytułowanym „New hope” - „Nowa nadzieja”. Daty ukazania się kolejnych części nie są jeszcze znane. Miejmy nadzieję, że ktoś wpadnie na pomysł wydania tej mangi również w Polsce.



P.S. Podziękowania od Mr Jedi dla Tomasza Matusiaka „Killera” za cenne informacje i materiały!

SUPERMAN I DIRTY PAIR WYSTĄPIĄ RAZEM



Tak, tak. To nie jest żaden prima aprilisowy żart, a wiadomość wydaje się być jak najbardziej poważna. Jak podają „oficjalne czynniki” w DC Comics, Dark Horse i Studio Proteus, potentaci jednej z najmocniejszych lig świata zamierzają zaprezentować swoim fanom coś, czego ci jeszcze na oczy nie widzieli (nawet używając słynnego Heat Vision Pana Supermana). Otd ponad półwieczny Człowiek ze Stali spotyka na swej drodze Silikonowe Kobiety. Za scenariusz i grafikę będzie odpowiadał - jak zwykle („Jak zwykle, jak zwykle... tylko się nie spóźnij jak zwykle”) - Adam Warren, który przy pomocy swojej wyobraźni zabierze naszą kłoboczącą drużynę do samego przesmyku galaktycznego lasu, aby tam unieruchomiły go i zaprojektowały plan zmiany Jowisza, czyli inteligentnego punktu węzłowego w ogromną hiperkomputerową sieć. Jeżeli macie jakieś pytania w związku z tą pokretną historią, to ślijcie je na adres Adama Warrena. Ja niczego z tego nie rozumiem, co jednak mnie specjalnie nie dziwi. Wszak do dziś nie mam pojęcia jak działa otwieracz do konserw. No, nie ważne... Sam Warren mówi o swoim nowym projekcie, że „(...) będzie to naturalna kombinacja dla typowych crossoverów - Superman zarzuca nadchodzący kataklizm, a dziewczyny z Dirty Pair stwarzają go”. Dla lammerów - „crossover” to połączenie kilku na co dzień niepowiązanych ze sobą światów superbohaterów w jedną wspólną historię, co czyni się przeważnie dla uszczuplenia gotówki w kieszeni fanów. Ci, jak wiadomo, kupią wszystko. Wracając do tematu, Adam Warren zaczyna swoją pracę (która będzie jak zwykle w pełnym kolorze, tak nietypowym dla mangi) już niebawem, natychmiast kiedy tylko ukończy swój ostatni komiks „Gen 13”. Nawiazując jeszcze do Supermana - ze swojej strony chciałbym uczulić wszystkich miłośników dobrych filmów animowanych, mających dostęp do sygnału telewizyjnego prywatnej stacji „Canal Plus”. Otd raz w tygodniu, co niedzielę, około godziny 7:40 rano (tak, tak... wiem, że pora jest po-gańska) Canal Plus emituje w czasie niekodowanym (!!!) najnowszą wersję „Superman: The animated series”. Producentem jest Bruce W. Timm, który jest odpowiedzialny również za animowaną wersję „Batmana” (nota bene - najlepszym serialem animowanym z USA w latach 90., ale to tylko moje zdanie - Mr.Gato). Wszystkim nieortodoksom gorąco polecam, zwłaszcza, że unikatem jest w Polsce świetny dubbing. I jeszcze jedno - ponad połowa ekipy realizatorów to Japonczycy. No tak, zycie jest brutale.



Dirty Pair © Haruka Takachiho Studio Nue/Sunrise Inc./NTV



MAY SHIRANUI - Jest wnuczką Shiranui Hanzoo, od którego to uczyła się nietłutego rzemiosła sztuki wojennej. Nie ma co ukrywać: May jest niesamowicie kobieca i zmysłowa, a ponadto jest bardzo dobrą kunoichi, czyli żeńską odmianą wojownika ninjy. Z usposobienia jest bardzo wesola, roztaczając wokół siebie pozytywną energię. Kiedy po raz pierwszy zobaczyła Andy'ego Bogarda, momentalnie się w nim zakochała (a podobno kobiety zakochują się powoli). Od tej pory często wprowadza biednego Andy'ego w zakłopotanie, powtarzając przy każdej okazji, że „Andy jest moim narzeczonym”. W specjalnej wersji telewizyjnej „Fatal Fury II” (Garou Densetsu II), walczyła z Rolensem, którego szefem był Krauz. Miała wtedy poważne problemy podczas walki, ale z opresji wyratował ją Andy. Po legendarną zbroję do walki poleciała za Andym aż do Bagdadu. Byli tam tylko we dwoje. Stworzyło to dla niej wyśmienitą okazję, aby spróbować się dobrać do jej obiektu westchnień. To właśnie w tym filmie dochodzi do pierwszego miłosnego zbliżenia May z Andym. Jej ulubiona technika to Kachookou, Choochissatsu nimpoo. Selyuu: Mitsuishi Kotono.

Fatal Fury

Witam na moim ulubionym po letku. Dzisiaj nie będzie „Street Fightera” (czy ktoś mówił - nareszcie?), ale część innego cyklu, zwanego poza Japonią „Fatal Fury”.

Anime z cyklu „Garou Densetsu”, czyli właśnie „Fatal Fury”, swój rodowód bierze z bardzo znanego cyklu „mordobit” dostępnych na konsole Neo Geo i Super Famicom (w USA - Super NES), które szybko na dobre przyleły się na całym świecie.

Jak się dobrze rozejrzycie po polskich spelunach, to na pewno nieraz będzie Wam dane zobaczyć przebarwiony obraz, gdzie pośród latających pikseli ujrzyście braci Bogard. Gry te w prostej linii można przyrównać właśnie do wspomnianego na początku cyklu „Street Fighter”, którego „Fatal Fury” przypomina ze względu na sposób prowadzenia walki, a także na podobieństwo postaci (ale tylko na pierwszy rzut oka).

Jako anime, „Garou Densetsu” rozpoczęło swój żywot w 1992 roku, za sprawą Masami Obari, który postanowił zrealizować swoją własną wersję przygód braci Andy i Terry Bo-



ANDY BOGARD - Jest bratem Terry'ego. Tak jak Terry, widział śmierć swojego ojca - Jeffa. Właśnie to tragiczne wydarzenie stało się motywacją dla treningów Andy'ego. W Japonii poznał mistrza Shiranui Hanzoo, od którego to nauczył się „Techniki Kości” (koppoo). Opanował ją niemal do perfekcji i prześcignął w umiejętnościach nawet swojego brata. Z natury jest niestłuchanie spokojnym człowiekiem, a dodatkowo przylgnęła do niego opinia samotnika. Ta mała trudność nie zniechęca jednak May, która nachodzi Andy'ego przy każdej nadarzającej się okazji. Kiedy May ma jakikolwiek problem, wtedy zawsze może liczyć na pomoc Andy'ego. Wynalazł on technikę walki podobną do stylu Hakkyoku seiken. Andy również udaje się na wyspę Rodos i do Bagdadu, aby odnaleźć legendarny strój do walki. Jego zdecydowanie najbardziej lubianą techniką walki jest Zaneiken, Hishooken i Chooetsu hadan. Seiyuu: Nanba Keiichi.



SUULIA GOODAMAS - Jest spadkobierczynią starożytnego rodu Goodamas, który to był znany ze swego podporządkowania się bogowi wojny - Marusowi (czyli po prostu Marsowi po naszymu). Suulia posiada naszyjnik, część słynnej zbroi boga Marusa z jego logiem (Tooi). W czasie poszukiwań pozostałych części Tooi, powoli zakochuje się w Terry'ym, z tym, że Terry traktuje ją bardziej jak małe dziecko, bądź rodzoną siostrę. Suulia ma czysty charakter i jest bardzo lubiana przez wszystkich, a zwłaszcza przez May.

gardów. Pierwsza część, w krajach anglojęzycznych zatytułowana „Fatal Fury: Legend of the Hungry Wolf”, odniosła w Japonii ogromny sukces ze względu na bardzo ciekawą fabułę, a także świetne wykonanie. To zadecydowało o powstaniu wersji kinowej, którą jednak poprzedził jeszcze odcinek specjalny: „Fatal Fury II: The New Battle” (tu pojawia się zły koleś - Krauza). Na sam koniec zaś do kin wszedł „Garou Densetsu: The motion picture”, który rozgrzał do nieprzytomności tysiące fanów, którzy po dziś dzień ścierają na Internecie kopie o wyższości świąt Bożego Narodzenia nad Wielkanocą (moim zdaniem wygrywa święto Kupały).

FABUŁA

Zaczyna się niczym w dobrym horrorze. Nastrojowy klimat tworzą tajemnicze wykopaliska, niewątpliwie usytuowane gdzieś w Azji (Irak?). W tle cały czas sący się gotycki śpiew rytualny, który swoją monotonią potrafi przyprawić o gęsą skórę niejednego twardziela (warunek: film oglądamy w zupełnych ciemnościach i po północy). W zakurzonej pomieszczeniu pełnym hieroglifów i tajemniczych fresków na ścianach, grupa archeologów odnajduje kamienną nogę, do której przy-

pięta jest część zbroi tworzącej rodzaj ochrania-cza z pierścieniami na piszczelach. Nasi naukowcy odnaleźli część zbroi (Too!) służącej w starciach boga wojny Marusa, która to jest już poszukiwana od stuleci. Znaleźisko jest tak ogromnej wagi, że naukowcy czym prędzej próbują wydostać się z tych nieprzyjaznych człowiekowi terenów, skąd cywilizacja odeszła przynajmniej dwa tysiące lat temu.

Nagle pojawiają się tajemniczy agresorzy siejący śmierć i zniszczenie w obozie. Zabijają oni wszystkich archeologów, a tajemniczy artefakt trafia w ręce głównego maciela. Jest nim niejaki Laocorn Goodamas (w wersji angielskiej Laocorn Gaudemus), który w życie próbuje wcielić swój diabelski (jak zawsze) plan, stania się najpotężniejszym wojownikiem na Ziemi, o możliwościach niemal bliskich bogom. Już od wieków jego rodzina poszukiwała po całym świecie legendarnej Zbroi Marusa, która to - jak głoszą przepowiednie - spowoduje, że osoba będzie miała nieograniczoną energię po założeniu na siebie wszystkich sześciu części. Na razie Laocorn posiada tylko trzy z nich, a w dalszych poszukiwaniach pomaga mu grupa wiernych poddanych. Są to: Jamin - władający potęgą ognia (ma wygląd golema, z broszką na czole); Panni - kobieta umiejąca poskro-mić wodę (jedyna kobieta pośród złych, więc



JOE HIGASHI - W wieku 10 lat mały Joe pojechał do Tajlandii. Tam, dzięki intensywnym treningom, został mistrzem Muay Thai, czyli sztuki walki zbliżonej do kick boxingu. Niestety, podczas pojedynku z Krauzarem doznał poważnych obrażeń. Krauza połamał mu kości w 24 miejscach. Jednak dzięki swojemu niezłomnemu charakterowi udało mu się powrócić na zawodowy ring. Swoją pierwszą walkę po powrocie, odbył z Koajai, który był żyjącą legendą Muay Thai. Joe Higashi jest wesoły i zabawny, a jego jedynym prawdziwym zmartwieniem jest brak dziewczyny. Pojechał na wyspę Rodos w Grecji oraz do Ankarę w Turcji. W Ankarze razem z przyjaciółmi odnaleźli coś, co pozwoliło im dalej kontynuować poszukiwania kolejnych części słynnej zbroi Marusa (Too!)... Z tego powodu Terry i Suulie musieli wyjechać, a sam Joe zawiózł informację do Anglii. Jego ulubioną techniką walki jest Hissatsu waza (Kopnięcie Tygrysa), a także Screw Uppercut. Seiyuu: Hiyama Shunshi.



TERRY BOGARD - Jest urodzonym wojownikiem (fighter), a wśród ludzi bardziej znany jest jego pseudonim - „Ueta ookami”, czyli Głodny Wilk. Metod walki uczył się od swojego ojczyma, a jego podstawową techniką stało się Hakkyoku ken. Jest wolnym i niezależnym od nikogo człowiekiem. Nie prowadzi własnego dojo (szkoły sztuk walki) i nie walczy zbyt regularnie. Jego duch wędrownika powoduje, że Terry nigdzie nie może zagrać miejsca na stałe. Przyleciał do Osaki w Japonii, aby walczyć dla swojego przyjaciela Joe Higashi. Ten pojedynek miał być wielkim „come backiem” dla Terry'ego, a zarazem był to jego pierwszy pobyt w Kraju Kwitnącej Wiśni. Kiedy wędrował po Osace, swoje kroki skierował do Esaka Game Center, czyli najogólniej mówiąc do „salonu gier”, gdzie można sobie pograć na automatach za pieniądze. Właśnie tam uratował Suulie. Sam Terry twierdzi, że jego dusza „nie została stworzona do kochania”. Wiąże się to z tragicznymi wydarzeniami z przeszłości, kiedy to została zabita jego pierwsza dziewczyna - Lilly McGwire, przez jednego ze śmiertelnych wrogów Terry'ego. Jednak w pewnym momencie i jego poruszy czyste serce Suulii, a wtedy... Jego ulubioną techniką walki to Baan nakkru, a także Power geizaa (Power Wave). A teraz prawdziwa ciekawostka, o której niewiele osób poza Japonią wie. Seiyuu Terry'ego Bogarda, to Nishikiori Issei (Kazukiyo), który jest w Japonii piosenkarzem o szalonej wręcz sławie. Jest on liderem kapelki Shoonentai.





LAOCORN GOODAMAS



PANNI

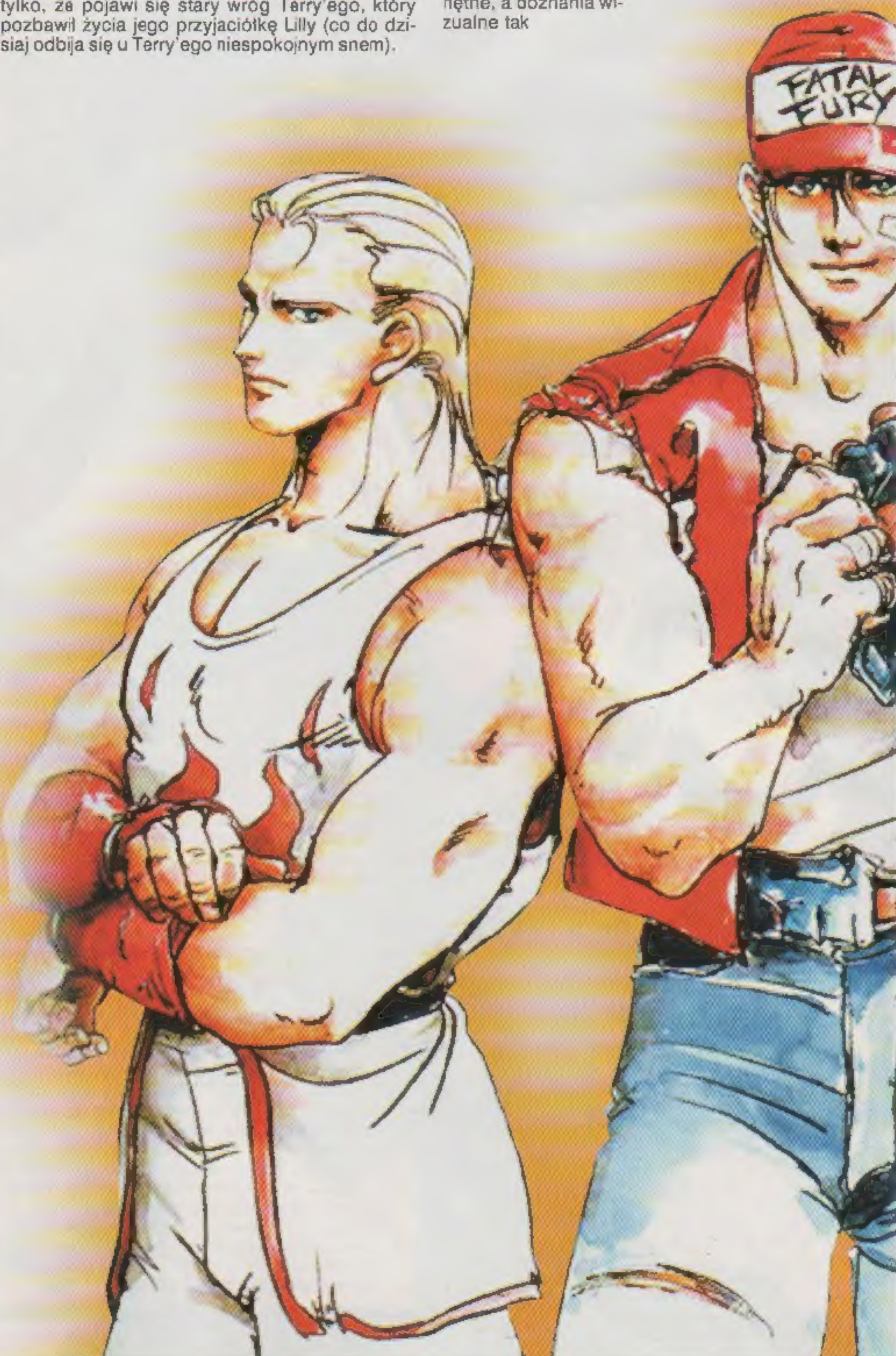


nie powinniście mieć kłopotów z jej identyfikacją), a także Hauer - władający potęgą wiatru (przystojniak o szarych włosach; do walki zakłada maskę a'la Pinokio). Laocorn Goodamas zamierza użyć mocy tej zbroi przeciw tym, którzy prześladowali jego rodzinę od wieków.

W tym samym czasie do Japonii pierwszy raz w swoim życiu wyruszył Terry Bogard w swojej nieodłącznej czerwonej czapeczce (w młodości bardzo wzruszył się bajką o Czerwonym Kapturku ^_~). Płynął on na spotkanie ze swoimi przyjaciółmi i bratem, którzy zgromadzili się tam, aby obejrzeć pojedynek na ringu o mistrzostwo Muay Thai, w którym uczestniczył po kuracji zdrowotnej Joe Higashi. Los sprawi, że wkrótce złączą się losy Joego, Andy'ego i Terry'ego Bogardów i May Shiranui z Suulą Goodamasu, bliźniaczą siostrą Laocorna Goodamasu. Prosi ona naszych przyjaciół o pomoc w powstrzymaniu brata, a także odnalezienie pozostałych części artefaktów. W przeciwnym razie, szaleństwo ранego w dzieciństwie Laocorna, poprowadzi go do zniszczenia świata, gdyż jak sam stwierdza - stanie się bogiem zdolnym do decydowania o losie ludzkości. Resztę zagadek zostawiam Wam. Aha, powiem jeszcze tylko, że pojawi się stary wróg Terry'ego, który pozbawił życia jego przyjaciółkę Lilly (co do dzisiaj odbija się u Terry'ego niespokojnym snem).

RYU KONTRA JOE

Już na początku wspomniałem o „Street Fighterze”, ale porównanie w takim momencie jest nieodowne. Główni bohaterowie - Joe i Terry, to niemal lustrzane odbicie Ryu i Kena. Podobieństwo jest tak duże, że jeżeli stałeś się szczęśliwym posiadaczem wersji japońskiej, to być może dopiero dzisiejsza recenzja wyprowadziła Cię z błędu. Utrudnienie jest tym większe, że tytuł „Garou Densetsu” zapisany jest w chińskich piktogramach (hiragane i katakana można jeszcze odczytać), ale to już tak na marginesie. Jednak fabuła „Fatal Fury” w pewnym momencie zdecydowanie odchodzi od bohaterskich pojedynków na pięści, na rzecz kina przygodowego. W pewnym momencie łapię się za głowę i stwierdzasz, że podobne motywy widziałeś już w „Poszukiwaczach zaginionej Arki” i tak też wygląda w istocie klimat filmu. Jest to leciutkie pomieszanie japońskiego humoru, trylogii Indlany Jonesa, tanich, ale klimatycznych horrorów, a wszystko to okraszone jest erotycznymi smaczkami będącymi udziałem występujących w filmie pań. Ich kształty są tak pełne, a doznania wizualne tak



fantastyczne, że najlepiej będzie w tym momencie przytoczyć cytaty z piosenki grupy Raz-Dwa-Trzy - „jak banknot na wietrze, faluje biust” (chyba więc już wiecie o co mi chodzi?). Trudności fizjologiczne pań (a nie Lolitek, jak by się ktoś czepiał), wpłynęły jednak na bariery wiekowe tej produkcji. Na moim egzemplarzu widnieje magiczna cyfra „18”, więc powiem to brutalnie: FILM „FATAL FURY: THE MOTION PICTURE” NIE JEST DLA DZIECI! (z pozdrowieniami dla Pani Maciejczyk z „Super Expressu”!). O ile mi jednak wiadomo, poza Japonią film ten ma niższe bariery wiekowe, więc najprawdopodobniej wycięto z niego parę scen, ale nie pytajcie mnie jakich, bo tego po prostu nie wiem. Jeśli nie chcecie sobie zawracać głowy tym (nie)istotnym problemem, proponuję poszukać wersji japońskiej, która jako bonus posiada również podwójną okładkę!

Dwa zdania warto poświęcić muzyce. Jest to wreszcie ścieżka dźwiękowa z prawdziwego zdarzenia - skomponowana wyłącznie na potrzeby filmu i wyko-

nana przez orkiestrę symfoniczną! Wszystkie kawałki trącą z lekką amerykańskimi pompacyjnymi utworami filmowymi, z domieszką arabskich melodii. Dało to wyśmienity efekt, zważywszy, że i tak większość akcji rozgrywa się w Turcji i Iraku. Jeżeli oglądaliście „Lawrence’a z Arabii”, to z pewnością powinniście skojarzyć podobieństwo niektórych kompozycji.

Ten film powinien się spodobać również wszelkim ortodoksyjnym wyznawcom „Dużych Oczu”, gdyż „Fatal Fury” ma designy postaci najbardziej klasyczne z klasycznych. Cokolwiek by to nie oznaczało, możecie mi wierzyć, że jest to komplement.

Wszystkim spragnionym wielkiej przygody i estetycznych doznań na wakacjach, śmiało mogę polecić ten film. Ponadto, co warto podkreślić, do jego bezproblemowego oglądania nie jest wymagana znajomość dwóch poprzednich OAV-ek. Wystarczy tylko przyswoić sobie z grubsza charakterystyki postaci z początku recenzji. Cóż mogę więcej dodać? Gochisosama.

Tekst: Mr.Gato

Współpraca: Yukiko Miyaura



FATAL FURY - The Motion Picture

Produkcja: SNK/Fuji Productions/Shochiku/
Asatsu International
Reżyseria: Masami Obari
Scenariusz: Masami Obari
Chara design: Masami Obari
Czas: 100 minut
Dozwolone: od 18 lat



GALAKTYCZNI PIRACI

CZYLI NOWE WCIĘLENIE STAREGO MITU

Jak kontrwywiad doniósł, ten numer „Kawaii” ma być wyjątkowo łaskawy dla kotów. Są różne koty. Małe, duże... Przerobione na sympatyczne cyborgi (patrz Nuku-Nuku), magiczne (patrz „Sailor Moon”), zmiksowane z królikami (patrz Ryōhki z „Tenchi Muyo”), zmiksowane z kawaii-panienkami (patrz Shampoo z „Ranma 1/2”). I są koty wyjątkowo wredne. Takie osobniki należy omijać na kilometr i pod wiatr. Problemy mają ci, którzy zostali na nie skazani – bądź przez okrutny los, bądź przez złośliwą wyobraźnię scenarzysty... Cześć ich pamięci.

Dotychczas ukazały się trzy filmy OAV z serii „Galactic Pirates”. Już ten fakt zasługuje na to, by zapoznać się z bohaterami:

APOLLO – jak samo imię wskazuje, przystojniak nie z tej ziemi, świadomy swojej urody i czaru, jaki rozciąga (zwłaszcza w kontaktach z piękną). Paraduje z najszybkim, który stanowi jego dalekosieżną broń (miotacz czegoś czerwonego, dostatecznie skutecznego, by uszkodzić piracki transportowiec). Co ponadto?... Ma wielkie zielone oczy i potrafi z nimi robić rzeczy, o których (jak pisał wieszcz) „nie śniło się filozofom”. Spójrzy ci taki głęboko w ślepkę i już skaczesz na jego sznureczkach jak marionetka. Psionik jednym słowem całą gębą. Co jeszcze?... Dałby się pokroić za chrupki „Pia Poppo”. Wymieni na nie całą galaktykę, a nawet czekoladę przyjaciela. Z tego powodu musi być wyjątkowo szybki w nogach, by uciec przed słusznymi skądinąd pretensjami (na ogół pretensje mają postać wylotu z łufy miotacza). Uważa się za cudowne dziecko kina i ma nadzieję na karierę aktorską. Na marginesie należy dodać, że Apollo jest kotem. Nie byle jakim mruczkim, ale czarną jak smoła bestią wielkości rotweilera, chodzącą na dowolnej ilości łap (od jednej do czterech). Gada z szybkością pistoletu maszynowego (i to dużego kalibru). Żeby zmniejszyć zrozumiałość swoich wypowiedzi do minimum, posługuje się dodatkowo mieszaniną najróżniejszych slangów. Jest ponadto naprawdę świetnym detektywem, z dużą dozą wyobraźni przemieszanej ze sporą dawką spontaniczności. Ponieważ udaje mu się „czasami” dopaść jakiegoś pirata, jest najbardziej nienawidzonym kotem galaktyki, a na jego głowę pirackie naczalstwo nałożyło spore nagrody. Stanowi jeden z najbardziej gotówkochłonnych elementów departamentu d/s zwalczania kosmicznego piractwa.

LATELL – agent specjalny do spraw zwalczania piractwa w randze porucznika. Partner Apolla. Zastanawiałem się czy dopisać, że jest również jego przyjacielem. No cóż... Jeżeli przyjaźń polega na tym, że strzelasz do swojego kumpla z blastera, gdy ten podprowadzi ci czekoladę... Jeżeli objawem przyjaźni jest odechnięcie z ulgą, gdy komputer nie jest w stanie namierzyć twojej „drugiej połówki”... Jeśli rzucasz się w przyjaciela czym popadnie, to owszem – Apollo i Latell są przyjaciółmi do grobowej deski.

Nasz bohater jest wysokim brunetem z zawadiacką czupryną, ubranym w twarzowy kombinezon przypominający ściągnięty w pasie naj-



nowszy model worka na makę. U jego boku nonszalanoko dynda miotacz, który ma tę charakterystyczną cechę, że wyskakuje z kabury nim jego właściciel o tym pomyśli. Latell jest drugim czynnikiem, który prawdopodobnie wkrótce

doprowadzi zatrudniający go urząd do ruiny. Rachunki obciążające jego śledztwa (nie mały udział ma w tym Apollo) są w stanie zapłacić po sufit biuro ich szefa. W sumie taki sam lasuch jak jego kocci partner, tyle że się do tego nie przyznaje. Przykładowo jego ukochana czekolada chowana jest najczęściej w wydrążonym podręczniku do nawigacji. Wraz z partnerem podkocha się w rudej panience o mieniu Marsha, która po biurowej karierze w departamencie uzupełnia pod koniec 1-go epizodu team łowców piratów.

MARSHA – ruda przedstawicielka pięciopięknej i łagodnej.

Notatka służbowa: Na użytek Redaktora Naczelnego, który stale wypomina mi czeplanie się tego koloru czupryny, wyjaśniam... Wiem, że rudy (lub miedziany) to funny ubarwienie i jego podkreślanie jest jedynie moim wyrazem admiracji. Osobiście jestem posiadaczem żony o tym kolorze włosów i nie docenianie zalet tej barwy groziłoby mi śmiercią głodową.

Notka od naczelnego: Przyjąłem. Witaj w klubie. Over.

MARSHA c.d. – jak to kobieta, lubi się czasem do czegoś przytulić. Z dwóch głównych bohaterów wybrała do tej zabawy Apolla jako istotę puchatą i miłą w dotyku. Tym samym problemy kota stały się jej problemami, a ci, którzy je kotu sprawiają stali się jej „wrogami”. Jakies wnioski? Tylko jeden... Biedny Latell. Co by się nie działo, to zawsze on jest winien. To zawsze on jest ten brutal, który niszczy psychicznie biednego zwierzątko i doprowadza go do hysterii. Wielbiciele czekolady, co wbrew pozorom nie zbliża jej z Latellem. Powód jest prosty jak konstrukcja cepa. Agent L. nie ma nawet okazji dzielić z nią swoich słodkich upodobań, bo



SZEF – nie lubi lisaków



MARSHA – lubi Apolla



słodycze regularnie podkrada mu Apollo i wymienia na swoje ukochane chrupki „Pia Poppo”. Z reguły dziewczyna jest łagodna jak baranek, przeproszam – owieczka (uwzględniając płęć) i miewa kłopoty z użyciem broni. Do czasu jednak. Psioniczne siły Apolla w odpowiednich chwilach robią z niej prawdziwą tygrysy i wyborowego strzelca. Od chwili kontrowersyjnego awansu na agenta terenowego stanowi nieodłączny człon grupy.



MASTER YOMEI - nie lubi Apolla

plusy i minusy. Uwzględniając żywiołowość obu agentów i konieczność ponoszenia odpowiedzialności za ich wyczyny. Przykłady? Proszę bardzo... Jedzie nasza parka motorówką w pogoni za przedstawicielem świata zbrodni. I nagle

drogę zagradza im olbrzymi „transatlantyk”. Co robić? Obieścić go bokiem czy przeszkodzić górą...? Nic z tych rzeczy. Bierzesz chłopie coś o odpowiednio dużym wylocie i wywalasz w burcie statku dziurę na wylot. Oczywiście dostatecznie dużą, by można przez nią swobodnie przepłynąć.

O treści krótko, bo... No, przyczyn jest kilka, ale o tym za chwilę.

Akcja rusza w momencie, gdy nasi herosi po nie w pełni udanej misji odpoczywają na stacji orbitalnej, będącej jednocześnie kwaterą policji. Apollo usiłuje rozwiązać istotny problem. Dlaczego chrupki „Pia Poppo”, które tak wspaniale latają na reklamach telewizyjnych, leżą na podłodze martwym bykiem? Latell ma podobny problem. Jego czekolada ukryta w „miejscu nie do wysledzenia” wyparowała, mimo że nikt jej nie posadzał o umiejętności latania. Naturalnie do neutralizacji słodyczy przyznaje się kot, za co zostaje skarczony serią laserowych promieni. W momencie, gdy wydaje się, że w końcu strzał Latella będzie celny (zwierzak utknął w wynwie), zostają obaj wezwani do bossa. W parę minut potem już nie pracują w policji. Powodem jest kilka kilometrów rachunków, w tym odszkodowań dla dzieci, którym agenci ukradli lizaki. Nie pomagają żadne psioniczne sztuczki i nasza parka musi sobie

szukać zatrudnienia. Moim zdaniem i tak mają sporo szczęścia. Ja na miejscu ich szefa nie odmówiłbym sobie przyjemności odstrzelenia obu winowajców.

Od tej chwili akcja nabiera tempa... Do wątku wkraczają piraci, filmowcy, szaleni naukowcy i naturalnie sprawa zamieszania, czyli super tajny (nie dla wszystkich) system oddziaływania na ludzką wyobraźnię – system C.A.T. Dużo ganiłiny, strzelaniny, pościgów samochodowych i kosmicznych walk (prowadzonych przez zdeorientowany komputer pokładowy ukradzionego statku policyjnego). Skoki podprzestrzenne, nadprzestrzenne i skoki do wody... Ot po prostu anime i już. Nic co niemożliwe nie jest tu obce.

Co na koniec? Ano nic... Nie lubię marudzić, ale widowisko jest na normalnym poziomie. Takie 6 w skali do 10. Przyznaję się bez bicia, że w moim wypadku zaważył również język angielski. O ile do tej pory mogłem uważać, że jestem w stanie zrozumieć co najmniej dużo, to ta pozycja rozłożyła mnie równo na obie łopatki. Duże uznanie dla lektorów, którzy podkładali głosy, bo szybkości wymowy mogłaby im pozazdrościć legendarna Hanka Bielicka. Miejsami dialog zaczyna schodzić do poziomu bełkotu. Ponadto język jest slangowo-idiomatyczny. A gada się tutaj sporo i zrozumienie intrygi staje się co najmniej trudne. Tym samym odpada sporo przyjemności, a zaczyna się męka przepuszczania po kilka razy tego samego kawałka taśmy, bo wydaje ci się, że powiedzieli coś istotnego. Dużym plusem jest nietypowy bohater filmu (moim zdaniem wzorowany na Behemocie z „Mistrza i Małgorzaty” – to taka książka Bułhakowa, gdyby ktoś chciał szukać tego wśród anime). Właściwie Apollo ze swoimi wyglupami rodem ze śląstików braci Marx ratuje film. To on gra pierwsze skrzypce. I czasami aż szkoda takiego pomysłu do przeciętnej w sumie produkcji. Trudno – nie wszystko co anime daje się oglądać bez bólu.

Ponadto język jest slangowo-idiomatyczny. A gada się tutaj sporo i zrozumienie intrygi staje się co najmniej trudne. Tym samym odpada sporo przyjemności, a zaczyna się męka przepuszczania po kilka razy tego samego kawałka taśmy, bo wydaje ci się, że powiedzieli coś istotnego. Dużym plusem jest nietypowy bohater filmu (moim zdaniem wzorowany na Behemocie z „Mistrza i Małgorzaty” – to taka książka Bułhakowa, gdyby ktoś chciał szukać tego wśród anime). Właściwie Apollo ze swoimi wyglupami rodem ze śląstików braci Marx ratuje film. To on gra pierwsze skrzypce. I czasami aż szkoda takiego pomysłu do przeciętnej w sumie produkcji. Trudno – nie wszystko co anime daje się oglądać bez bólu.

prawdziwej miauczącej piękności), ale nie wszystkich. Jego sympatia dla Apolla spręwdza się do obietnicy zrobienia z jego skóry wycieraczki przed rezydencją.



APOLLO - lubi lizaki

C.A.T. - wbrew pozorom nie ma nic wspólnego z kotami. Jest to rodzaj komputerowego oddziaływania na psychikę, umożliwiający realny wpływ na rzeczywistość, poprzez materializowanie stworzonych w umyśle przedmiotów. Może być używany jako niezwykle groźna broń. C.A.T. jest jak na razie totalnie niekontrolowalny i obecnie znajduje się w fazie testów. Jego zastosowanie na żywych istotach ma wiele nieprzewidywalnych środków ubocznych (z mutacjami włącznie). Właściwie powinien się znaleźć na pierwszym miejscu prezentacji, bowiem to on jest powodem całej intrygi „Galaktycznych piratów”.

Apollo i Latell... Posiadanie po swojej stronie facetów (?) takiego formatu ma oczywiście swoje



Galactic Pirates - część 1

Produkcja: Uncore S.A./RTM/VCIB
Dystrybucja: Anime UK
Czas: 52 minuty
Dozwolone: 18

Darek Styrna

Neon Genesis Evangelion

foto story - epizod 1: Atak Anioła



Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS/Planet Manga

1



1. Zapadła grobowa cisza. Pod wodą zbliża się w stronę miasta tajemniczy obiekt. Na nadbrzeżu stoją rzędy dział z lufami wycelowanymi w stronę morza... W tamy w roku 2015.

2



2. W mieście panują pustki. Z głośników dobiega głos.

- Dzisiaj o godzinie 12.30, w dzielnicach Kanto i Chubu, wokół dzielnicy Tokai, został ogłoszony stan nadzwyczajnego zagrożenia. Proszę o przesiedlenie do wydzielonych miejsc schronienia. Powtarzam dzisiaj

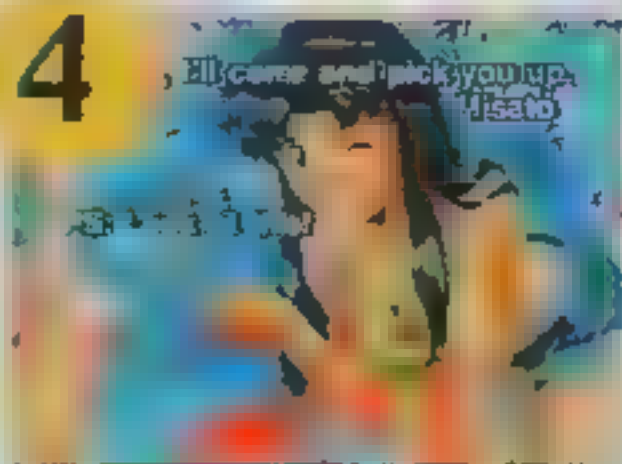
3



3. Shinji próbuje zadzwonić, lecz słyszy głos w słuchawce

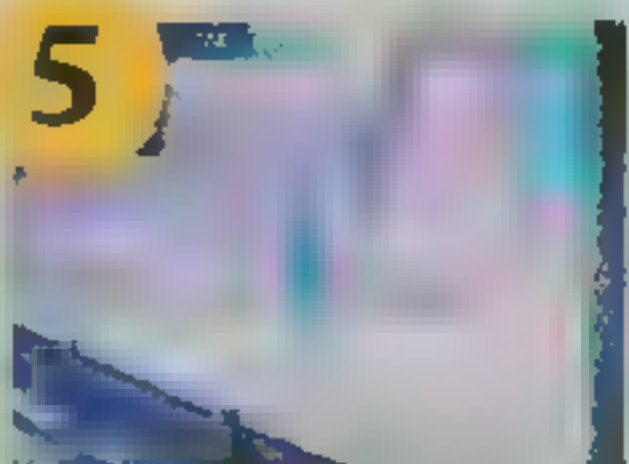
- Wszystkie normalne linie telefoniczne są wyłączone z powodu najwyższego stanu pogotowia

4



4. Panna Misato, z którą umówiony jest Shinji, niesłusznie się spóźnia. Shinji zerkna na zegarek i zdjęcie panny Misato - zaczyna się niecierpliwić. Rozważa możliwość zejścia do schronu.

5



5. W pewnym momencie Shinji kątem oka dostrzega na ulicy jakąś postać, ale po chwili dochodzi do wniosku, że musiało mu się wydawać...

6



6. Przez miasto przetacza się potężny huk. Ziemia zaczyna drżeć. Jednostki ONZ wyciągają swoje siły, zza wzgórz wylania się Anioł! Przestraszony Shinji przygląda się tej niesamowitej scenie.

7



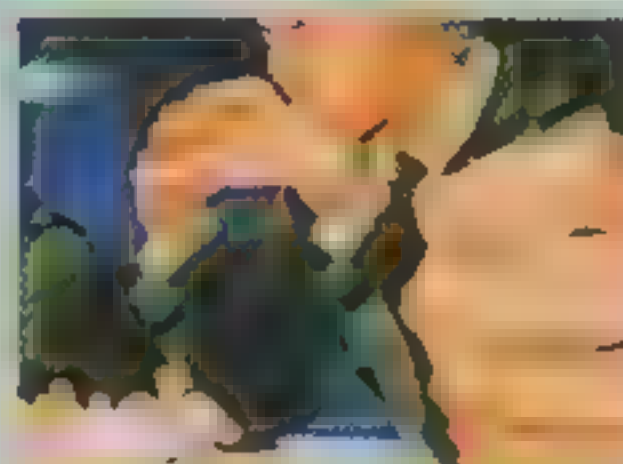
7. Tymczasem w siedzibie NERV bacznie obserwuje się posunięcia Anioła. Gendo i Fuyutsuki dochodzą do jednoznacznych wniosków - po 15. latach Anioły powróciły!

8



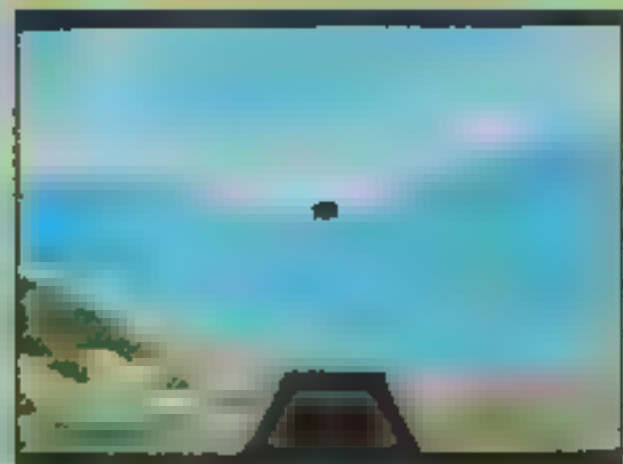
8. Wybucho prawdziwe piekło, eksplozje wstrząsają całą okolicą, wielka stopa Anioła zamienia w gruz ulicę tuż obok Shinjiego, wybuchają pożary - robi się bardzo niebezpiecznie. Shinji pada na chodnik i krzycząc zakrywa głowę rękoma. W tej samej chwili, słychać pisk opon - właśnie przyjechała panna Misato. Czas nagli, trzeba się spieszyć - Shinji przestraszony wskazuje do samochodu

9



9. W tym samym czasie, gdy Misato i Shinji pędzą ulicami miasta unikając walących się budynków i mierzących wszystko stop Anioła, w siedzibie NERV dowództwo stara się znaleźć sposób na powstrzymanie przeciwnika. Niestety wszelkie konwencjonalne rodzaje broni okazują się całkowicie bezużyteczne. W dowództwie panuje nerwowa atmosfera.

10



10. Fuyutsuki i Gendo Ikari dochodzą do wniosku, że należy działać szybko. Konwencjonalna broń zawiodła, a zatem wydają odpowiednie rozkazy swoim podwładnym. Dzwoni telefon, padają polecenia - cel zostaje namierzony, a głowice rakiet nuklearnych uzbrojone...

11

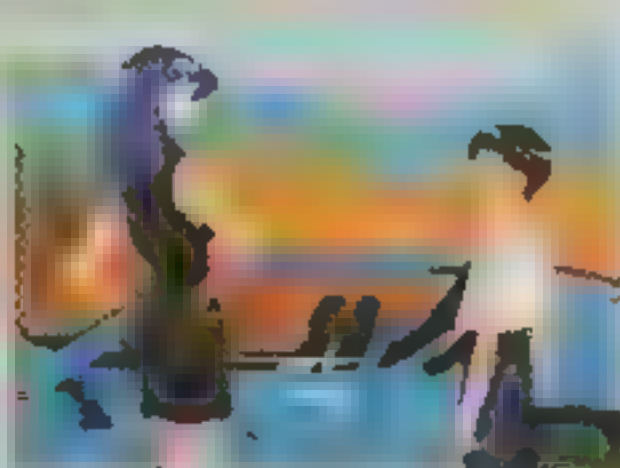


11. Misato orientuje się, że dowództwo postanowiło użyć broni nuklearnej. W ostatniej chwili rzuca się na podłogę samochodu, przysiadając sobie zdezorientowanego Shinjiego. Chwilę później potężna eksplozja zalewa wszystko czerwonym poświatą, a potężny podmuch zmiata z jezdni samochód Misato.

12



12. Anioł zostaje trafiony. Gdy opada pył Misato i Shinji wygrzebują się z samochodu. N komu nic się nie stało, nie licząc tego, że Shinji najadł się piachu. Misato i Shinji wspólnymi siłami przewracają samochód z powrotem na koła. Misato dziękuje chłopcu za pomoc i proponuje, aby mówił jej po imieniu. Shinji zgadza się i rewanżuje taką samą propozycją.



13



13. Ku zdziwieniu dalego dowództwa atak nuklearny nie przynosi oczekiwanego skutku. Gdy urządzenia znowu zaczynają prawidłowo działać, na ekranach pojawia się niepokonany przeciwnik, który natychmiast regeneruje niewielkie uszkodzenia.



14



14. Shinji i Misato zmierzają do Tokyo-3. Misato dzwoni z samochodu, aby powiadomić odpowiednie osoby w NERV, że wkrótce przybędą na miejsce. Prosi również o przygotowanie wagonu linowego, zapewnia, że bierze za Shinjiego pełną odpowiedzialność. W czasie drogi Misato przechodzi małe załamanie nerwowe, gdy uświadamia sobie, że ma jeszcze 33 raty do spłacenia za samochód, a ten już znajduje się w oplakany stanie. Na dodatek trzeba będzie zapłacić za naprawę, a do tego zniszczone ubranie i w ogóle! - mimo pesymistycznych myśli, Misato nie daje po sobie poznać, że jest przygnębiona i uśmiecha się do Shinjiego, gdy ten pyta o...



15



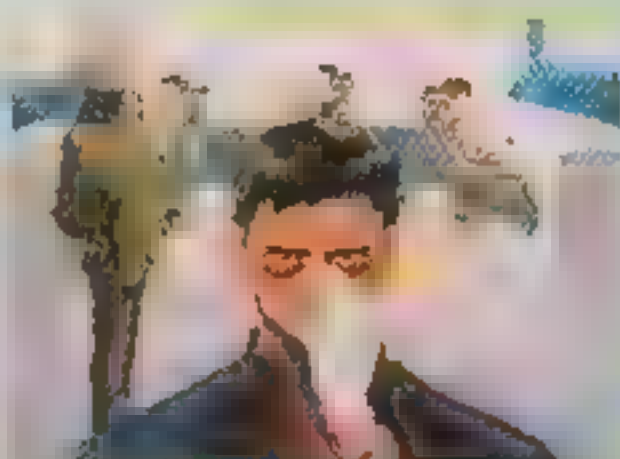
15. ...Stojąc z tyłu samochodu akumulatory, które najwyraźniej nie należą do Misato. Shinji jest zdegustowany zachowaniem swojej opiekunki i nie przyjmuje do wiadomości tłumaczeń o tzw. specjalnych prawach przysługujących międzynarodowym urzędnikom, czyli także Misato.



16



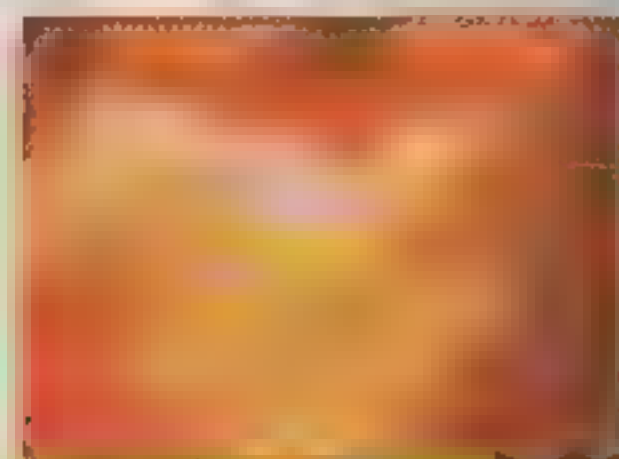
16. Gendo Ikari trafia „na dywanik”. Szefostwo przekazuje mu dowództwo nad tą operacją. Zapada decyzja o uruchomieniu EVA-01 - pierwszej Jednostki Evangeliona. Po zostaje tylko pytanie - kto nim pokieruje...?



17



17. Tymczasem Misato i Shinji przybywają na miejsce. Zjeżdżając wagonem linowym rozmawiają między innymi o ojcu Shinjiego. Chłopiec wyraźnie nie poła do swojego rodzica zbyt dużą sympatią. Misato podziela odczucia chłopca. - W pewnej chwili oczom Shinjiego ukazuje się przepiękny i szokujący zarazem obraz Geofrontu - podziemnej fortecy, siedziby NERV, miejsca sprawowania pieczy nad rodzajem ludzkim.



18



18. Misato jak zwykle gubi się w zawilich korytarzach NERVu. Gdy Shinji i Misato spotykają Ritsuko Katsuragi, chłopiec po raz pierwszy słyszy tajemniczo brzmiące określenie - „Trzecie Dziecko”, którym, według słów Misato, jest właśnie on sam...!



19



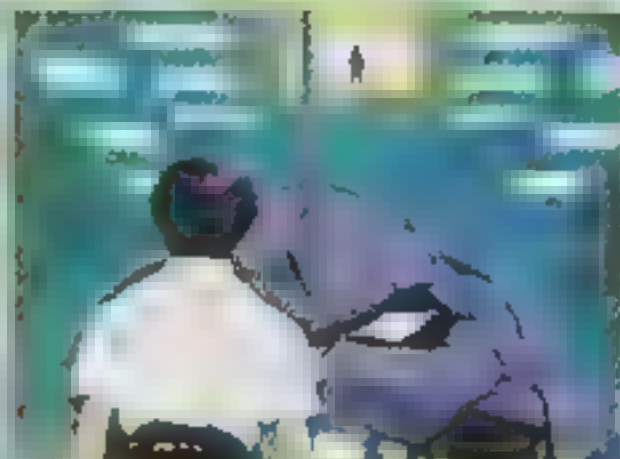
19. Misato i Ritsuko Shinji, w końcu docierają na miejsce. Gdy zapalają się światła, Shinji ze zdziwieniem stwierdza, że stoi przed olbrzymią głową Evangeliona-01 - wielozadaniowej, humanoidalnej maszyny walczącej - jak to określa Ritsuko.



20



20. Czy to dzieło mojego ojca? - pyta oszołomiony Shinji. - Tak! - odpowiada Gendo, który właśnie pojawił się w oknie na szczycie pomieszczenia, w którym umieszczono Evangeliona. Na zewnątrz Anioł sięje zniszczenie, natomiast tutaj widać się losy ludzkości. Gendo każe synowi wsiąść do Evangeliona-01 i odeprzeć atak Anioła. Shinji zdecydowanie odmawia... Czas biegnie nieubłaganie... Anioł zbliża się do Tokyo-3



21



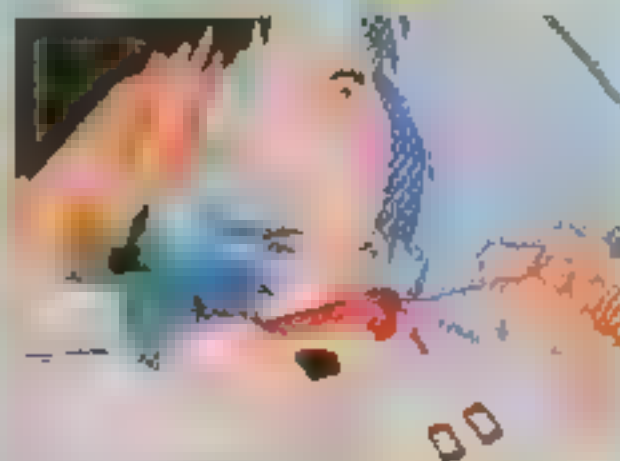
21. Sytuacja staje się bardzo dramatyczna. Shinji nie może zrozumieć, że ojciec wezwał go tylko po to, aby kazać mu umrzeć. Shinji nie chce słyszeć żadnych tłumaczeń, jest zaszokowany propozycją pilotowania Evangeliona, przecież nie ma o tym pojęcia! - tymczasem na zewnątrz Anioł atakuje, całym Geofrontem wstrząsają eksplozje. Shinji odruchowo zastawia głowę rękoma i w tym samym momencie unieruchomiony Evangelion robi to samo!



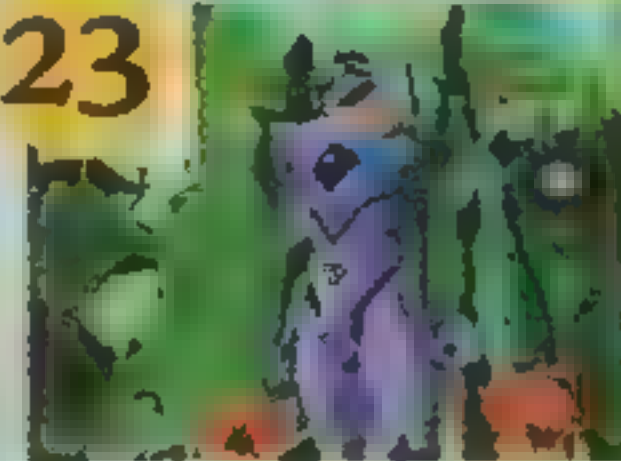
22



22. Shinji ma do wyboru - albo pokierować Evangelionem, albo pozwolić zasiać za sterami ciężko rannej Rei, co z pewnością ją zabije. Wobec tak dramatycznych zdarzeń Shinji w końcu przetłumacza się i oświadcza, że pokieruje Ewą!



23



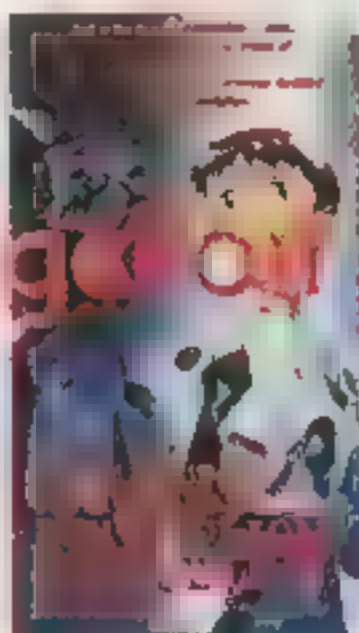
23. Shinji wsiada do Evangeliona, ku zdziwieniu (prawie) wszystkich, jego fale mózgowe natychmiast synchronizują się z Ewą. EVA-01 z Shinjim w środku wyjeżdża na powierzchnię i staje naprzeciw Anioła. Misato patrząc na ekran, mówi - Nie daj się zabić Shinji. Wróć żywy...



Koniec epizodu pierwszego
cdn.

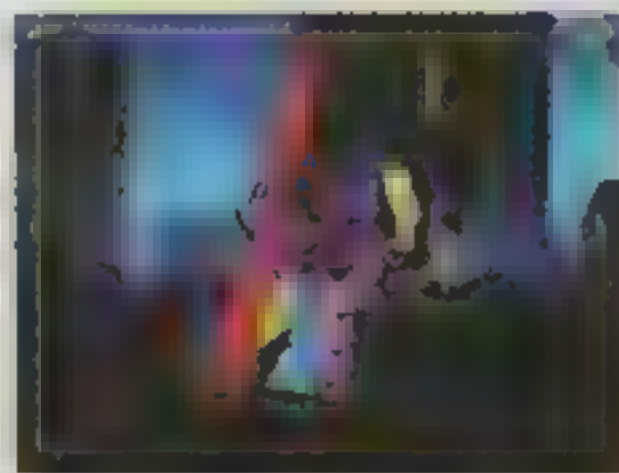
KAWAII 13

Neon Genesis Evangelion

foto story - epizod 2:
(Nieznany sufit) Bestia

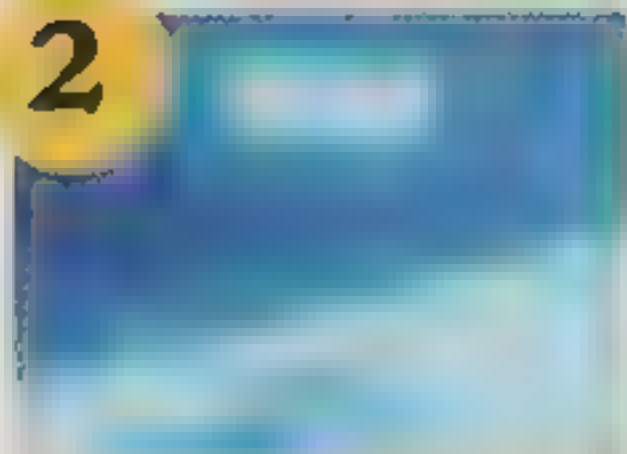
Neon Genesis Evangelion © Gainax/Project Eva/TV Tokyo/NAS/Planet Manga

1



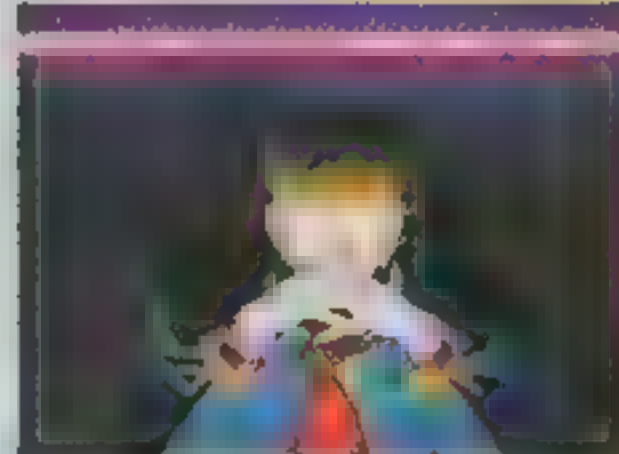
1. Shinji rusza do ataku - przynajmniej się stara, gdyż ma problemy z zapamiętaniem nac podstawowy mi funkcjami Evangeliona-01. Próbuje stawiać pierwsze kroki, lecz potyka się i upada. Anioł natychmiast to wykorzystuje - atakuje Evangeliona, łamie mu lewe ramię i kilkakrotnie strzela w głowę. Shinji jest śmiertelnie przerażony. Uszkodzony Evangelion osuwa się na ziemię. A więc to już koniec...?

2



2. Shinji leży w szpitalu. W jego głowie kłębią się tysiące pytań bez odpowiedzi. Zarówno przyszłość, jak i przeszłość, jest jedną wielką niewiadomą... Shinji leży i patrzy w... Nieznany sufit.

3



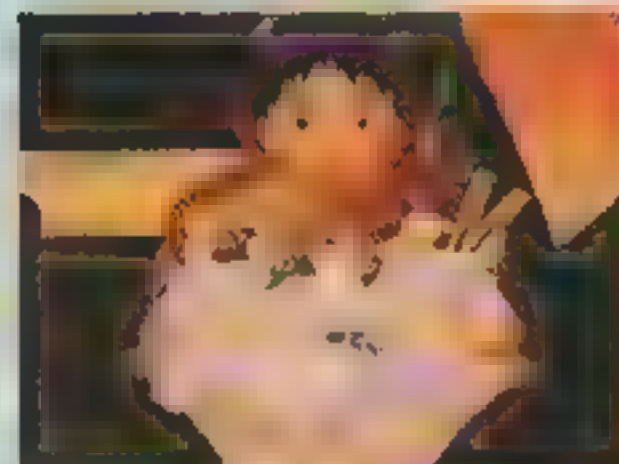
3. Na ulicach miasta trwa wielkie sprzątanie po rozegranej nocą bitwie, również przywódcy z Projektu Instrumentalizacji Ludzkości nie próżnują - trwa wielka debata nad przyszłością NERVu i całego projektu. Jak zwykle zdania są podzielone. Niektórzy wydają się nie być zadowoleni z faktu, że Evangeliona pilotuje Shinji. Gendo wie, że jest już za późno, aby się wycofać - stawką jest przyszłość całej ludzkości...

4



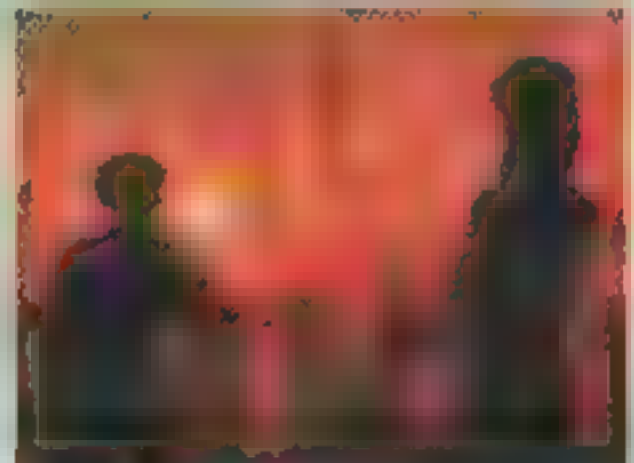
4. Misato i Shinji czekają na windę. Gdy drzwi otwierają się, okazuje się, że tą windą jedzie Gendo Ikari. Spotkanie przebiega bez jednego słowa, ale jest aż nadto wymowne - Shinji odwraca głowę, winda odjeżdża. Shinji i Misato czekają na kolejną windę...

5



5. Gdy Misato dowiaduje się, że Shinji ma mieszkać sam, natychmiast łapie za słuchawkę i oświadcza Ritsuko, że zamierza wziąć pełną odpowiedzialność za Shiniego. Po drodze obaj wpadają do sklepu, gdyż, jak twierdzi Misato - należy zrobić przyjęcie powitania dla nowego lokatora! A zanim dojadą do domu, Misato ma jeszcze jedną niespodziankę w zanadrzu.

6



6. ...Misato i Shinji czekają na odpowiednią godzinę i... Zaszokowany Shinji widzi, jak spod ziemi wyrastają budynki - to właśnie jest Tokyo 3 - mówi Misato - nasze miasto rodzinne i zarazem forteca powstrzymująca Anioły.

7



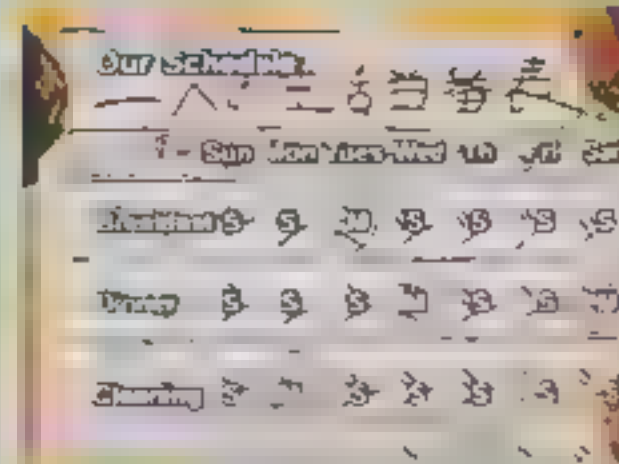
7. Misato i Shinji trafiają w końcu na miejsce - to twój nowy dom Shinji - mówi Misato, zapraszając do wejścia do swojego apartamentu. Shinji niepewnie przekracza próg i stwierdza, że przytulne mieszkanie Misato to w rzeczywistości sterty naczyń, butelek i puszek po jej ukochanej marce piwa. Ta dziewczyna naprawdę potrafi zaskoczyć.

8



8. Misato i Shinji siadają do kolacji. Shinji patrzy, jak jego urocza opiekunka zabiera się do palasowania dań z mikrofalówki i zapijania to swoim ukochanym piwem. Hmm - czy tak ma wyglądać kolacja, nie jestem przyzwyczajony do takiego jedzenia - mówi Shinji. Ha! - lepiej nie zadzierać z panną Misato!

9



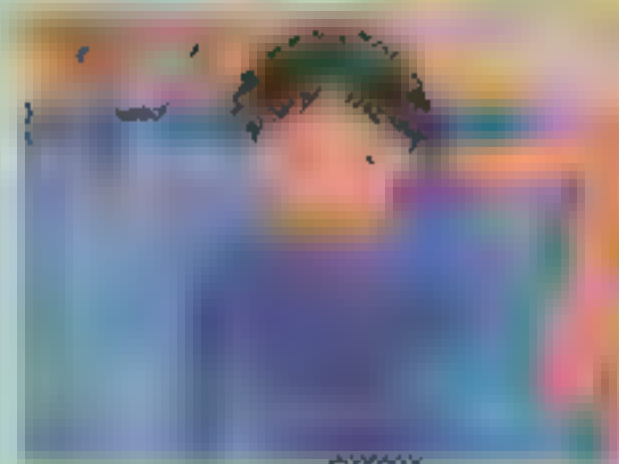
9. Misato i Shinji wypełniają „tablicę codziennych obowiązków” grając w grę zwaną Jan-ken (kamień, nożyczki, papier - gu, choki, pa) i znowu naiwny Shinji dał się nabić w butelkę - teraz będzie musiał przez większość najbliższego tygodnia przygotowywać posiłki, wynosić śmiecie i czyścić wannę. No cóż - Misato jest bardzo dobra w te klocki, a gra była sprawiedliwa...

10



10. Dobra. Koniec kolacji, czas na kąpiel przed snem! - Shinji wchodzi do łazienki pełnej damskiej bielizny - widzi naprawdę najpiękniejszego na świecie pingwina! Ratunku!!! Panno Misato! Pi pi pi pi, pingwin! - oczywiście - stwierdza spokojnie Misato - ma na imię Penpen i mieszka razem ze mną. A tak przy okazji, jesteś na golasa - ta scena to prawdziwy nasterazyk!

11



11. Podczas kąpieli Shinjiego nadchodzą różne dziwne myśli: Misato nie jest taka zła jak się na początku wydawało, hmm, zazwyczaj w wannie przychodzą mi do głowy bardziej nieprzyjemne rzeczy, niż zwykle...

12



12. Tymczasem Gendo i Ritsuko rozmawiają o możliwości uruchomienia modelu prototypowego Evangeliona-00. EVA-00 stoi uszkodzona, widać miał tu miejsce jakiś wypadek. Według słów Gendo, EVA-00 będzie gotowa za 20 dni...

13



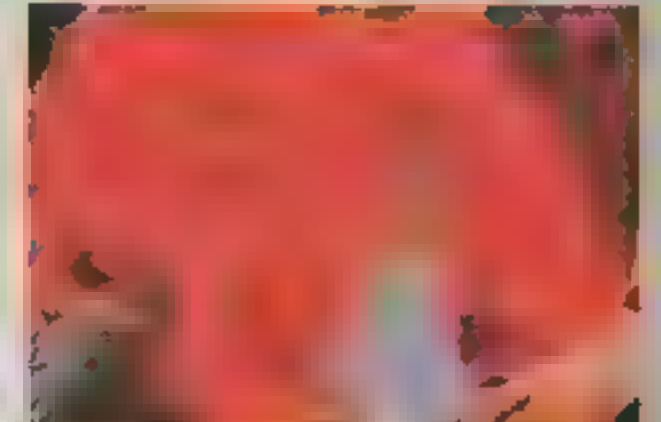
13. W czasie, gdy Shinji próbuje zasnąć, Misato rozmawia przez telefon z Ritsuko. Misato wyraża obawę, że gorzkie doświadczenia Shinjiego mogą negatywnie odbić się na jego psychice. A poza tym nie może się z nim dogadać. - Choć Anioł został pokonany, Misato odczuwa dziwny niepokój...

14



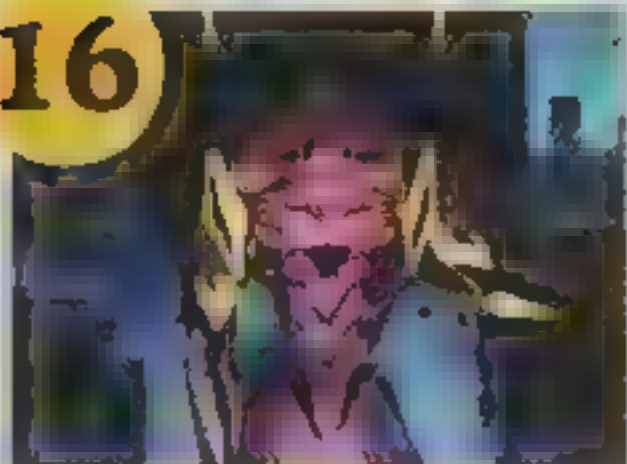
14. Shinji leży w swoim pokoju i zerkając w górę myśli. - Kolejny nieznaną sufit. Oczywiście, przecież w tym mieście nie ma miejsca, które bym znał. Shinji zaczyna sobie przypominać walkę z Aniołem...

15



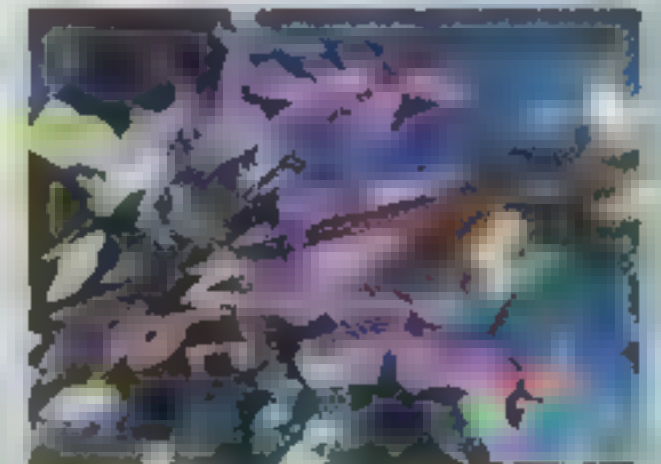
15. ...W głowie Shinjiego wciąż na nowo rozgrywa się scena walki. Anioł atakuje, łapie Evangelionowi rękę, przestrzeliwuje na wyrost głowę i rzuca EVA-01 o budynek. Wszystkie układy wyłączają się, wyje alarm, koniec wydaje się być już tak blisko...

16



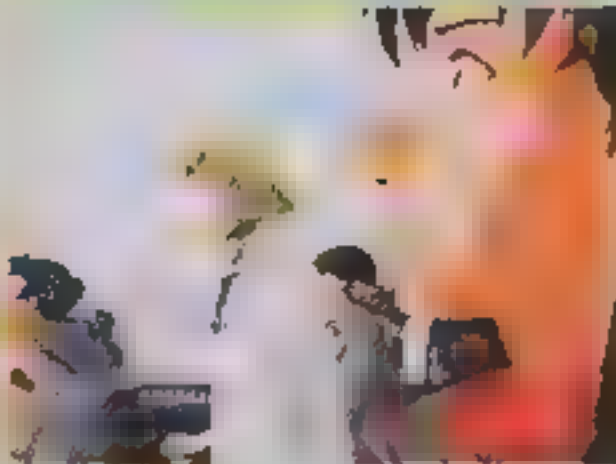
16. EVA-01 stała się bezużyteczną kupą złomu, wszystkie systemy przestały działać, cały zespół obsługujący jest bezradny - jedyne co mogą zrobić, to patrzeć jak Anioł zabija Shinjiego i niszczy całe miasto... Jednak nagle, ku zdziwieniu wszystkich Evangelion aktywuje się i...

17



17. ...Rusza do ataku! Niestety walka nie jest prosta, gdyż przeciwnik dysponuje lepszym wyszkoleniem i doświadczeniem. Ziemia drży, gdy potężne jednostki ścierają się w morderczej walce...

18



18. Gdy już się wydaje, że nie może się wydarzyć nic bardziej zaskakującego, nagle złamana wcześniej lewa ręka Evangeliona zrasta się! Wszyscy obserwatorzy są zaszokowani tak szybkim procesem regeneracji. Eva atakuje pole ochronne Anioła (AT FIELD) które ten zdołał w międzyczasie włączyć...

19



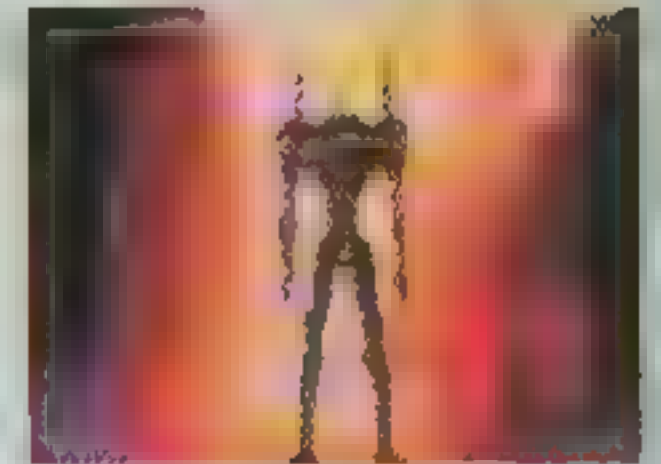
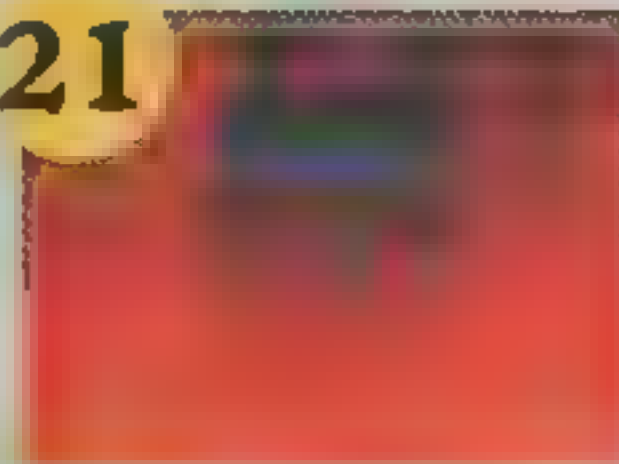
19. Evangelion przebija się przez pole ochronne Anioła i rzuca do ostatecznego ataku. Anioł przyjmuje kolejne ciosy, przegrywa, w ostatnim desperackim kroku wskakuje na Evangeliona, owija się wokół jego korpusa i...

20



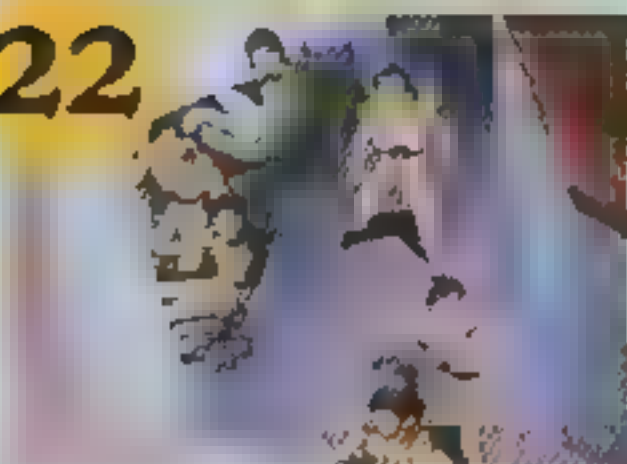
20. Ekspłoduje! Nad miastem pojawia się kula ognia, ziemia drży, wszyscy są pewni, że Shinji zginął, że Evangelion nie był w stanie przetrwać tak potężnej eksplozji. Gdy wtem...!

21



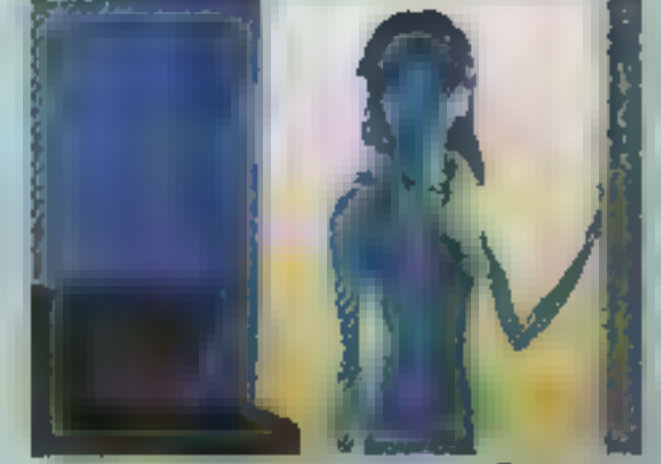
21. ...Z płomieni wylatuje się znajoma sylwetka - EVA-01! Kroczy pewnie przed siebie zwycięska, majestatyczna, potężna... Wszyscy wydają się być zdziwieni tak zaskakującym rozwojem sytuacji...

22



22. ...Nikt nie przewidział, że Shinji jest w stanie tak mistrzowsko zapanować nad Evangelionem... No, prawie nikt... Pewne tajemnice są dostępne tylko dla wybranych...

23

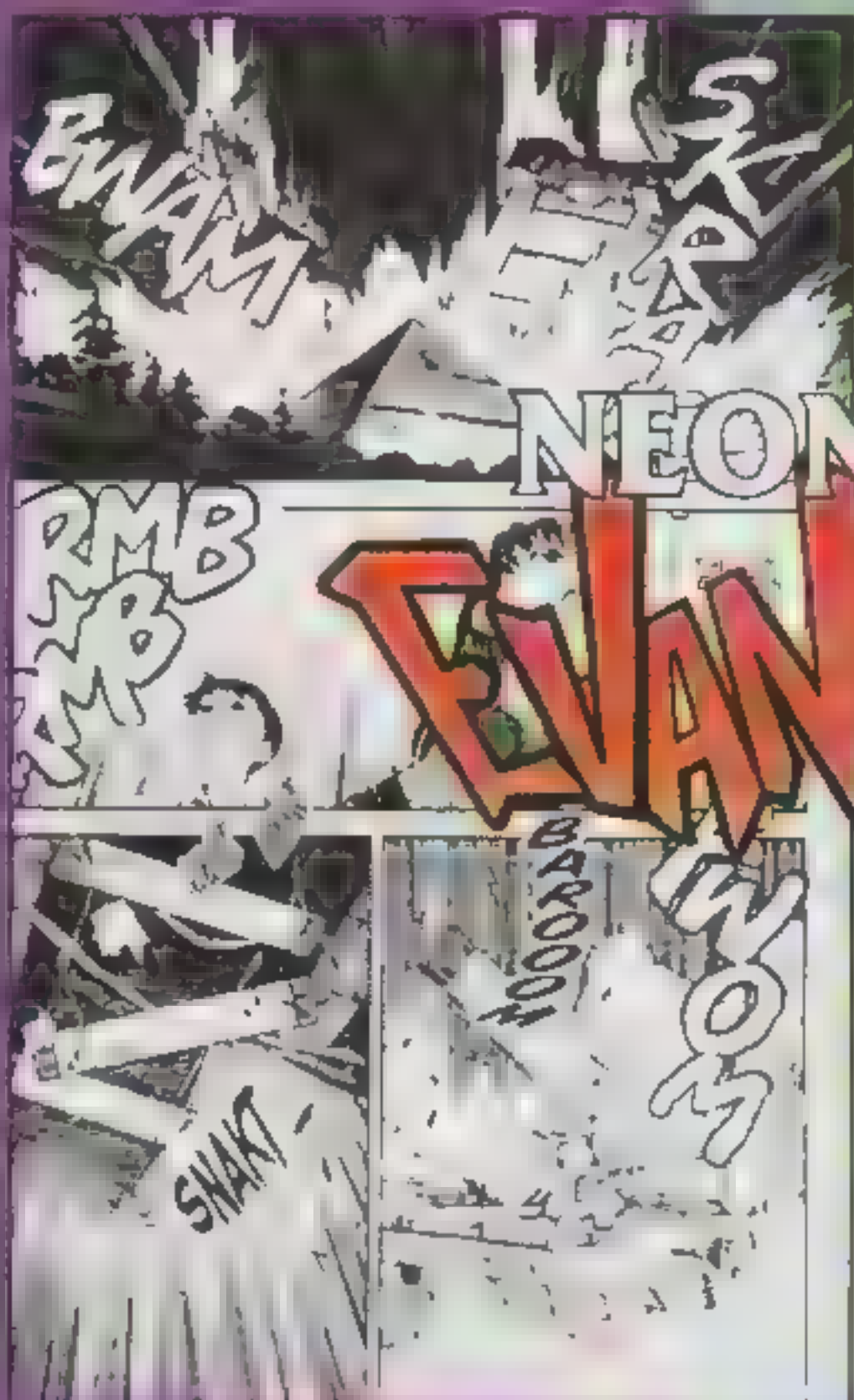


23. Shinji nie może zapomnieć o koszmarze. Leży w swoim pokoju, rozmyśla, próbuje zasnąć. Rozlega się pukanie do drzwi - Misato pyta, czy może wejść, gdy Shinji nie odpowiada. Misato staje w drzwiach i mówi cicho. - Zrobisz naprawdę coś chwalebnego, możesz być z siebie dumny, noś głowę wysoko w górę. Dobranoc Shinji. ...Dobranoc drodzy Czytelnicy...

Koniec epizodu pierwszego

cdn...

Opracował Mr Jedi



NEON GENESIS

EVANGELION

CZĘŚĆ 3 i 4

„A zasadziwszy ogród w Eden na wschodzie, Pan Bóg umieścił tam człowieka, którego ulepił. Na rozkaz Pana Boga wyrosły z gleby wszelkie drzewa miłe z wyglądu i smaczny owoc rodzące oraz drzewo życia w środku tego ogrodu i drzewo poznania dobra i zła.”

(Księga Rodzaju 2:8-9)



Manga „Neon Genesis Evangelion” (Shin Seiki Evangelion) jest alternatywną wersją wydarzeń rozgrywających się w serialu telewizyjnym. Ponieważ odpowiada za nią Yoshiyuki Sadamoto (charakterystyczny design postaci występujących w „Evangelionie”), a jej publikacja rozpoczęła się mniej więcej pół roku przed emisją serialu w TV, tak więc czytelnicy znają tu sporą ilość odstępstw od zasadniczej historii.

skiego czytelnika (anglojęzyczne onomatopee, tradycyjny układ stron etc.). Znacznie bardziej ciekawa jest wersja dla fanów, która nosi tytuł „Neon Genesis Evangelion: Special Collector's Edition”.

Jeśli chodzi o sprawy techniczne, to „Shin Seiki Evangelion” ukazuje się regularnie w odcinkach w magazynie mangowym „Shonen Ace Monthly” wydawnictwa Kadokawa Shoten, a do dnia dzisiejszego ukazały się cztery pełne tomy (po około 200 stron każdy), stanowiące kompilację dokonania Yoshiyuki Sadamoto. Wydawcą amerykańskim jest Viz Seiyō Comics, który wydaje „Evangelion” w tradycyjnych 26-stronicowych zeszytach. Warto jednak zauważyć, że pierwszy raz wydawca ten zdecydował się na publikację jednoczesną dwóch wersji zeszytów z tym samym odcinkiem. Na rynku najbardziej dostępną jest wersja „można by rzec - tradycyjna” dostosowana do gustu przeciętnego amerykań-

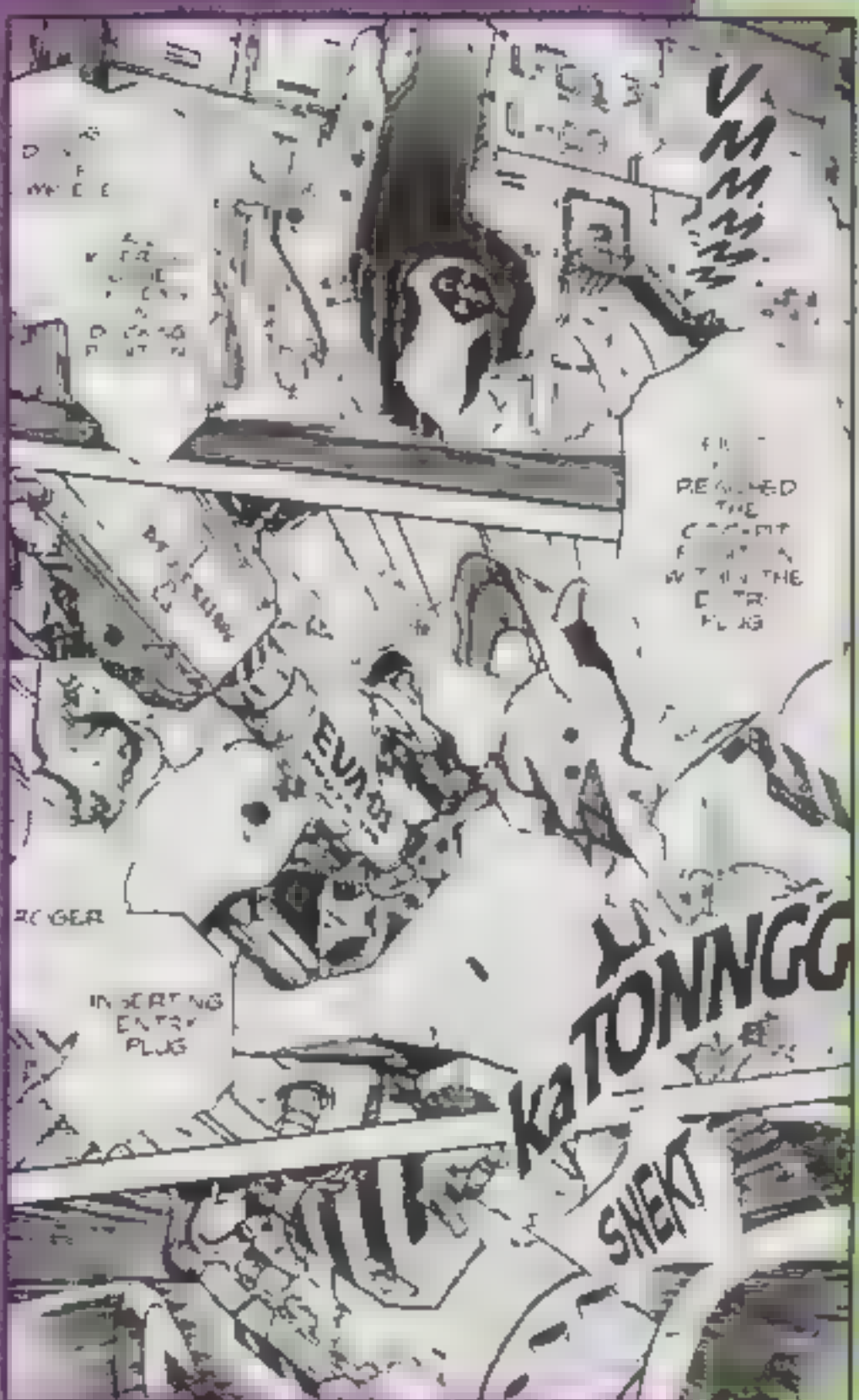
EVANGELION
UNIT-01!
PREPARE
TO
LAUNCH!



Kosztuje ona dokładnie tyle samo co „tradycyjna”, ale jest ona odzwierciedleniem zapotrzebowania wytworzonego przez ortodoksyjnych fanów mangi. Takie wydanie posiada więc podwójną okładkę z tradycyjną japońską pośrodku i wszystkie onomatopee zachowane zostały w swoim oryginalnym wydźwięku (i brzmieniu, jeśli można tak powiedzieć), a także jest tu obecny japoński „prawo-levy” układ stron. Z naszego europejskiego podwórka warto jeszcze dodać, że właśnie we Francji ukazał się pierwszy tom „Evangeliona”, który jest odpowiednikiem japońskiego dwustu stronowego wydania. Takie cudo kosztuje tylko 42 franki, więc jeżeli choć trochę posługujecie się językiem rewolucjonistki-Marianny lub macie kogoś w pobliżu o frankofońskich zdolnościach, możecie śmiało uderzać. Więcej o tym wydaniu napiszę już niedługo.

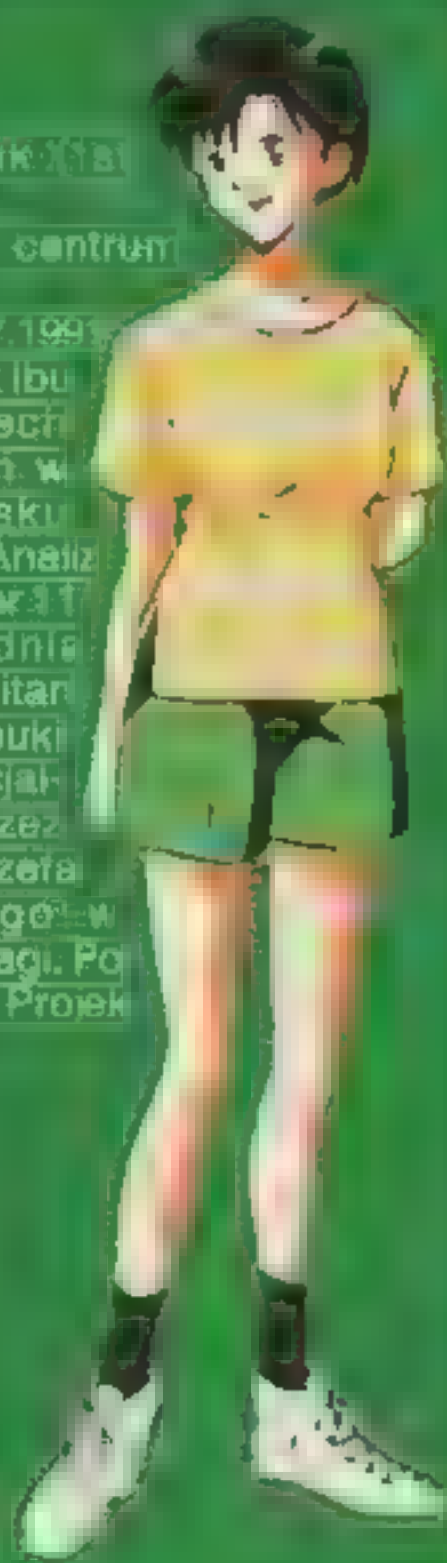
STAGE 3: UNIT-01, LIFT OFF

Anioł, który właśnie wykrył Geofront, wystrzelił strumień energii. W wyniku tego zdarzenia zaczęło walić się sklepienie, a boki mieszkalne Tokio 3 schowane na czas ataku pod powierzchnię ziemi, spadły niebezpiecznie blisko Geofrontu i głównej siedziby NERV. Opadające lampy i kawałki ze starych konstrukcji niemal przygryzły ranną Rei Ayanami. W momencie, gdy brak jest w tym momencie scenki z pierwszego odcinka anime, w którym to po raz pierwszy jaktywna się Eva 01. Dla pełnej przejrzystości, w odcinku „Atak Anioła”, kiedy na zebranych spadają różne przedmioty, odłączona (!) EVA chroni prawą ręką Shinjiego, co było pierwszą zagadką, na którą wyjaśnienie trzeba będzie jeszcze poczekać (to na wszelki wypadek, gdyby ktoś zarzucił mi spoilerowanie). Powróćmy jednak do mangi. Shinji rzuca się na pomoc Rei, jednocześnie zastanawiając się „jak ktoś o takiej kondycji może pilotować taką maszynę”. W takiej sytuacji krótko mówiąc, Shinji zostaje postawiony przed ścianą, a dodatkowych wyjaśnień udzieliła mu Misato. „Węć widzisz Shinji jak to wygląda? Potrzebujemy ciebie. Ale jeśli nie zamierzasz pilotować Ewy, to będziesz nam tutaj tylko przeszkadzał. Czy mnie rozumiesz?”. Nie tak so-



MAYA IBUKI

Stopień: porucznik (1st Lieutenant)
Zawód: operatorka centrum dowodzenia
Data urodzenia: 11.07.1991
Nota: Pani porucznik Ibuki jest jedną z trzech osób zatrudnionych w NERV na stanowisku operatora Systemu Analizy MAGI (patrz: Kawaii nr 1). Jest bezpośrednią przełożoną kapitana Katsuragi. Ibuki nie jest jednak specjalizowana przez Misato, ale przez szefa zespołu naukowego w NERV - dr Hitsuko Akagi. Po mame ona Ritsuko w Projekcie Evangelion.



bie Shinji wyobrażał swoje pierwsze spotkanie z ojcem. Zamiast celebrować ponownego zjednoczenia z ojcem, został zmuszony do podjęcia ciężkiej decyzji. Deryz, która na pewno okaże się przełomową w jego życiu, jeżeli nie on będzie pilotem Ewy, wtedy za niego sterami zmuszona będzie usiąść ciężko ranna Rei. Nie tylko wstyd nie pozwała Shinjiemu odmówić wykonania prosby z lekką domieszką szantażu, ale również wsieklność na jego oca. Gendo Ikari. Ostatnie spotkanie Shinjiego powędzmy sobie szczerze spotkanie szaleńca i człowieka doprowadzonego na skraj wytrzymałości nerwowej - w efekcie oca było bardzo wymowne. Shinji i ema pogodził się z nadchodzącą śmiercią, którą bardzo pragnął, która miała go uwolnić od niesprawiedliwego losu. Jego świat patrzył na pierwszą próbę. Również ta część jest lekko zmodyfikowana w stosunku do anime, gdzie Shinji parokrotnie wykrzykuje „Nie wolno mi teraz odejść!”, co raczej nie sugeruje zamiarów samobójczych. W mandze jest

NAKOTO MICHU

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

Stopień

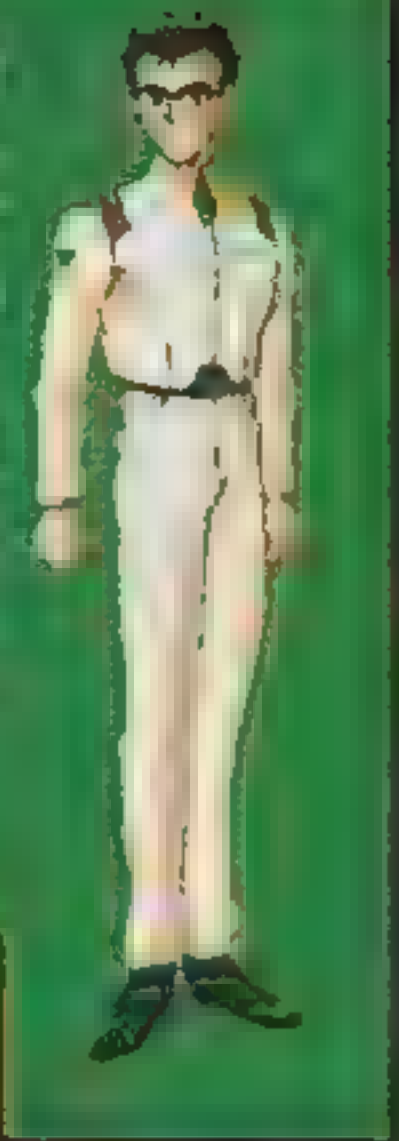
Stopień

Stopień

Stopień

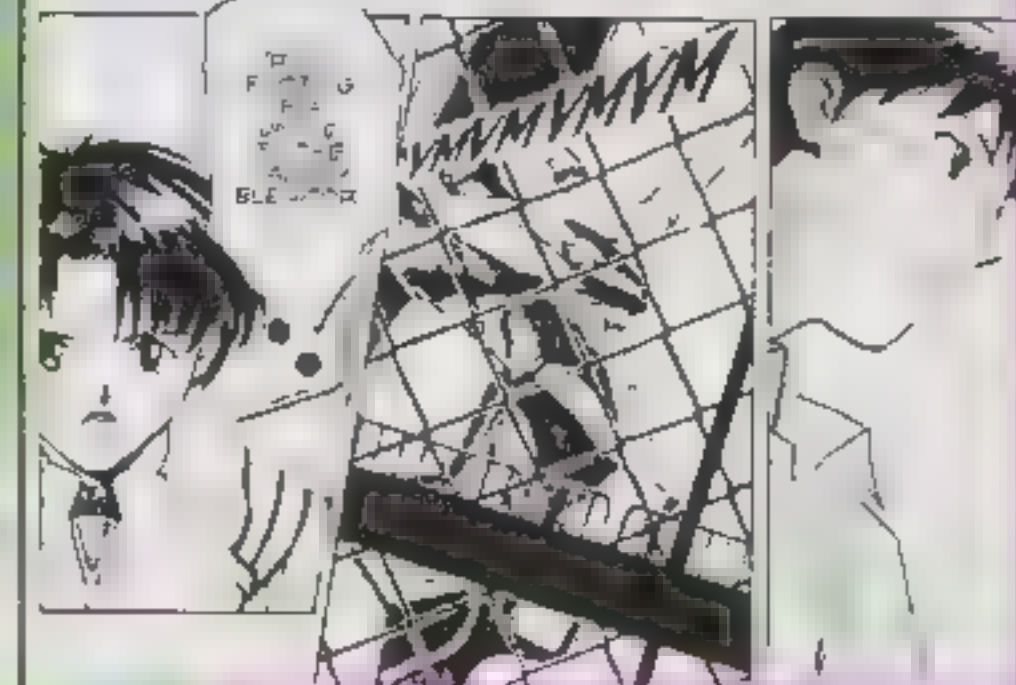
Stopień

Stopień



to bardziej, czytelnie, gdyż wypowiada taką oto kwestię „Nie boję się śmierci!”

Tak więc niedoświadczony Shinji zmuszony został do pilotowania Ewy-01. Tutaj następuje cały etap przygotowań (wkładanie do „klatki”, synchronizacja fal, zwalnianie zasuw, przesuwanie pomostów), które, szczerze powie-



Typ Evangeliona:

Jednostka 1 (EVA-01)

Pilot: Shinji Ikari

Wzrost: 1,75 m

Nota: EVA-01

modelem testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

Model testu

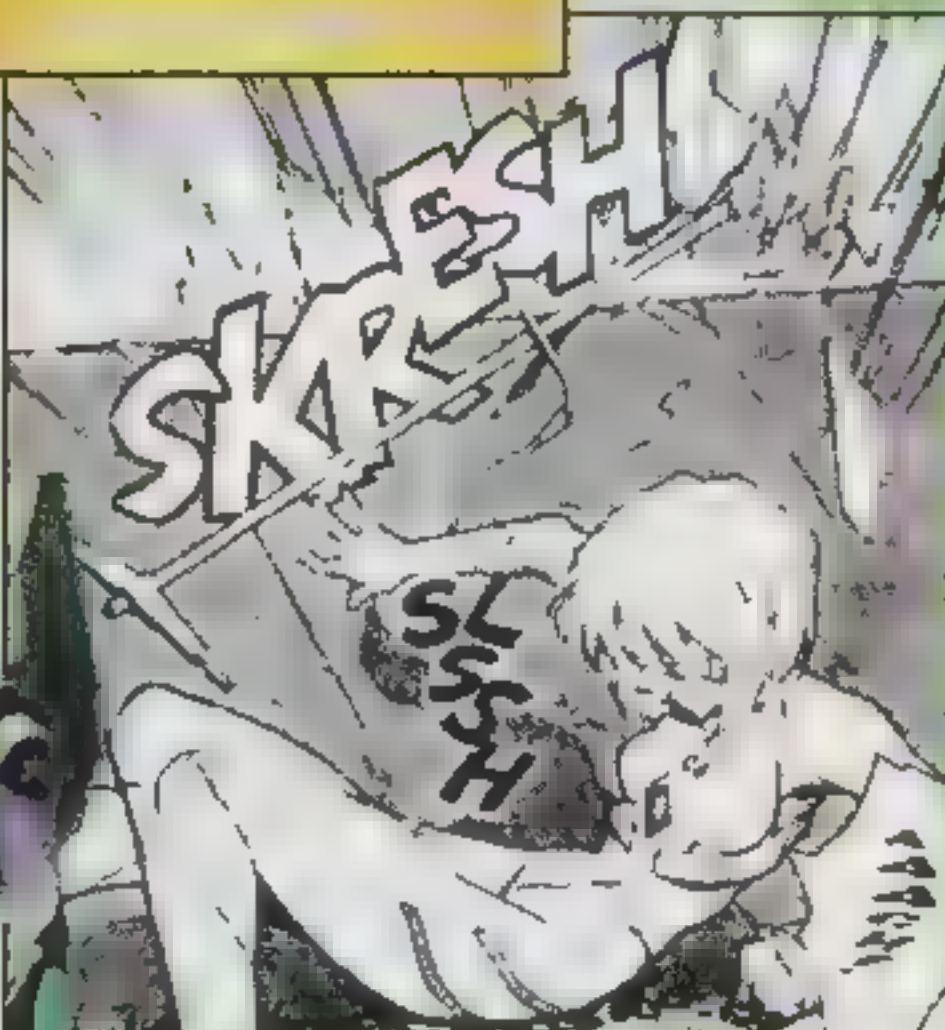
Model testu

Model testu

Model testu

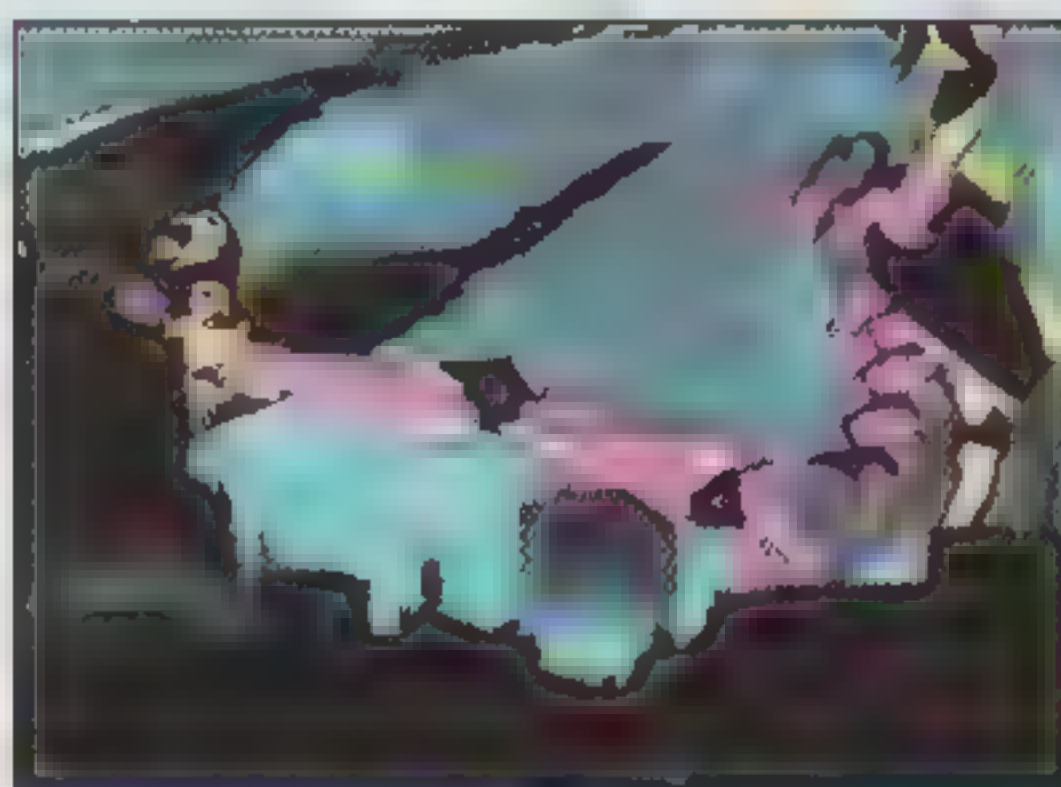
Model testu

Model testu



dzawszy, zrobili na mnie wielkie wrażenie podczas pierwszego seansu „Evangeliona”. Mimo dużych obaw zespołu naukowego, okazało się, że błędy synchronizacji Shinji'ego z Ewą są poniżej 0,3%. Evangelion-01 był gotowy do startu. Około pół minuty później, Shinji był już na powierzchni. Stanał twarzą w twarz z Aniołem - samotny, wściekły i zupełnie nieprzygotowany do walki. Ostatnimi słowami padającymi w trzecim zeszycie, są słowa Misato: „Powodzenia... Shinji...”

Minusy tej części? A i owszem. Ponad połowę trzeciego zeszytu zajmują przygotowania do startu Evangeliona, które - fakt - są świetnie graficznie, ale to nie rekompensuje czytelników, poniesionych kosztów. Przebiegnięcie przez dialogi i fabułę podrozdziału „Unit 01, lift off”, zajmuje około dziesięciu minut (to w po-



STAGE 4: SILENCE...

Tak więc Evangelion 01 i Anioł stanęły na przeciw siebie. Według Misato, Anioł jest istotą, która ma możliwość przewidywania biegu wydarzeń, „ Jesteśmy jak dzikie zwierze, wypłoszone ze swojej groty za pomocą dymu” - ta kwestia najlepiej oddaje charakter rozgrywających się zdarzeń

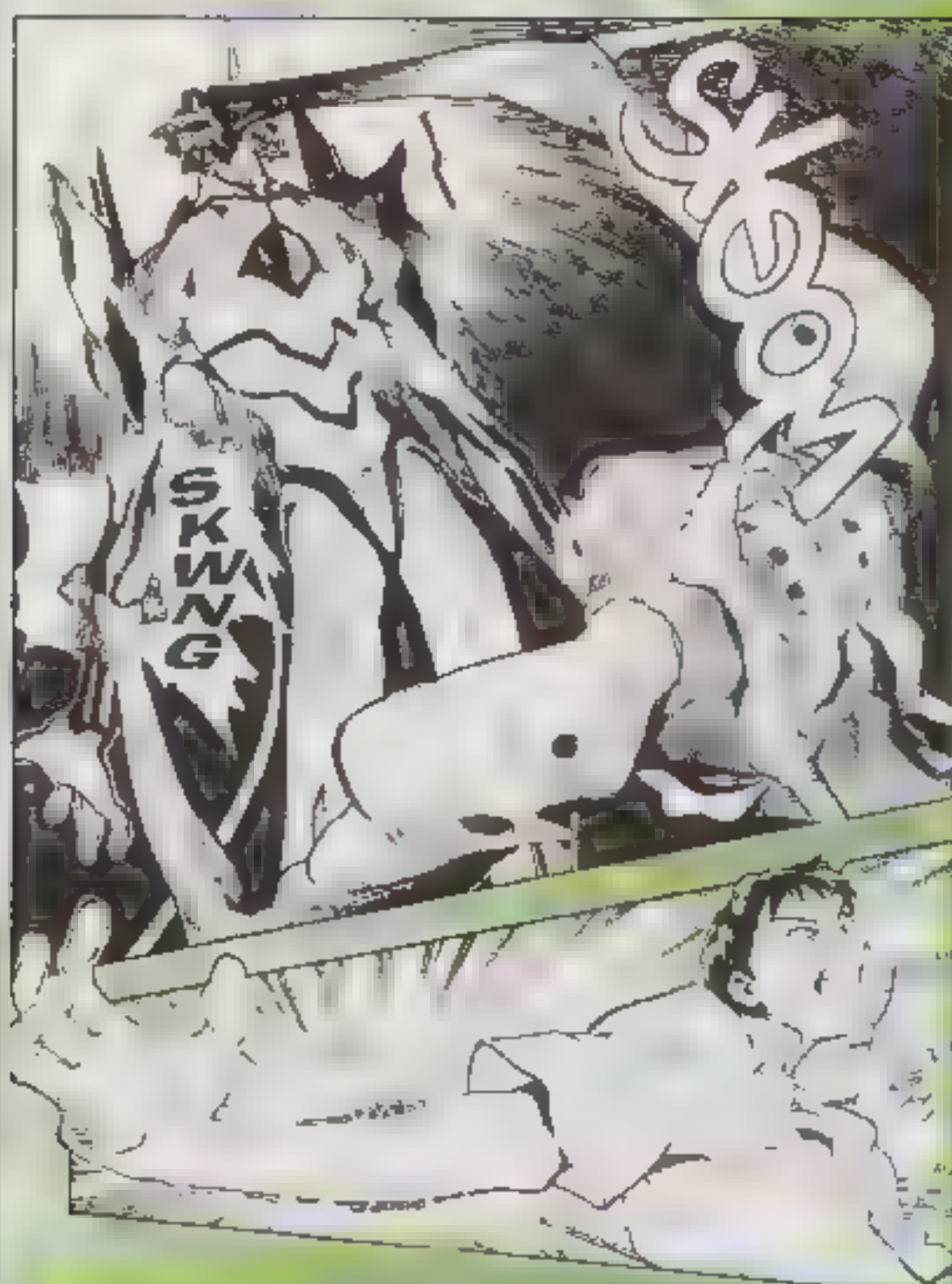
Shinji znalazł się przed prawdziwym egzaminem ze swojej dojrzałości. Sprawdzian polegał na rzuceniu Shinji ego od razu na głęboką wodę, a jednym z testów okazało się postawienie pierwszego kroku Jednostką 01. A nie była to rzecz łatwa. Najtrudniejszą rzeczą dla

rywach, jeśli ubijesz się w analityzowaniu każdego kadru) Ten zeszyt nie powinien okazać się w takiej formie, ale obowiązkowo w połączeniu w jedną całość z zawartością części czwartej. Skoro wydawca nie mógł tego uczynić to pozwolić, że choć w części spróbuję naprawić ten (moim zdaniem) błąd



ludzi przechodzących rehabilitację ruchową, jest postawienie pierwszych kroków. Z czego to wynika? W takich momentach ludzie koncentrują się na tym procesie i starają się myśleć podczas chodzenia. Tym czasem możliwość chodzenia u człowieka wynika bardzo z działań rutynowych, to jest takich, przy których nie używamy intelektu, a po prostu bezmyślnie powtarzamy pewne zachowania (jak np. Charlie Chaplin w swojej parodii na kłódki Forda). A właśnie myślenie „o chodzeniu”, czy też pewnego stanu koncentracji na wykonywanej rzeczy, wymagała obsługa Evangeliona. W każdym bądź razie Shinji w końcu postawił ten pierwszy krok





Kiedy minął pierwszy strach, a na wierzchu wydobyła się eksplozja, Shinji przypuszczał, że nastąpi atak na Anioła. Z krzykiem na ustach, nie czując legendarną Kamikadze, skoczył na zdeformowanego stwor. Niestety, Anioł zrobił unik, a Shinji wyrzniętym impetem w budynek, tego wydarzenia również brakowało w anime. Chwilę później, Eva znała się w śmiertelnych objawach Anioła. Wyłamany nadgarstek Ewy spowodował zupełny paraliż zmysłów Shinji, jego w środku, wszak był zsynchronizowany z Ewą. Próby przekonania go przez Misato nie przyniosły żadnych efektów. To wywołało podziwienie i dr Ritsuko Akagi, że synchronizacja się wywołała, wahała zarówno u Ewy, jak i Shinji. Tak czy owak, jednostka 01 była niezdolna do walki. Dodatkowo, w wyniku strzałów energetycznych w głowę Ewy, stręła kraniologiczna Shinji, czy mówiąc prościej, okaleczenie czaszki i uległa paraliżowi. Eva natomiast została rzucona przez Anioła na ogromny bok mieszkalny. Sytuacja wydawała naprawdę tragiczną. Eva 01 wyglądała na zupełnie pokonaną. Z jej głowy ekspodował płyn, w którym krew rozpryskując się po okolicznych budynkach.

Zespół naukowców stwierdził odcięcie energii kontrolującej neurony. Puls zsynchronizowanych jednostek zaczął nagle niebezpiecznie wzrastać.



TO BE CONTINUED

KOZO FUYUTSUKI

Zawód:

zastępca komendanta NERV

Data urodzenia: nieznana

Nota: Fuyutsuki jest człowiekiem Numer Dwa w NERV, czyli mówiąc inaczej, jest

prawą ręką Ikari

Gendo. Jest o 10 lat

starszy od swojego

komendanta. Jako

Mr.Gato

PLUG SUIT - Jest to rodzaj kostiumu, którym to zakłada pilot zanim zasiądzie za sterami jednostki Evangelion. Wzmacnia on synchronizację pilota z Ewą. Jedyną konieczną rzeczą dla pilotowania Evangelionów jest natomiast przywiązanie do włosów pilota rzeczy (przekaznika?), która swoim wyglądem przypomina klamerkę, czy też spinacze do włosów.

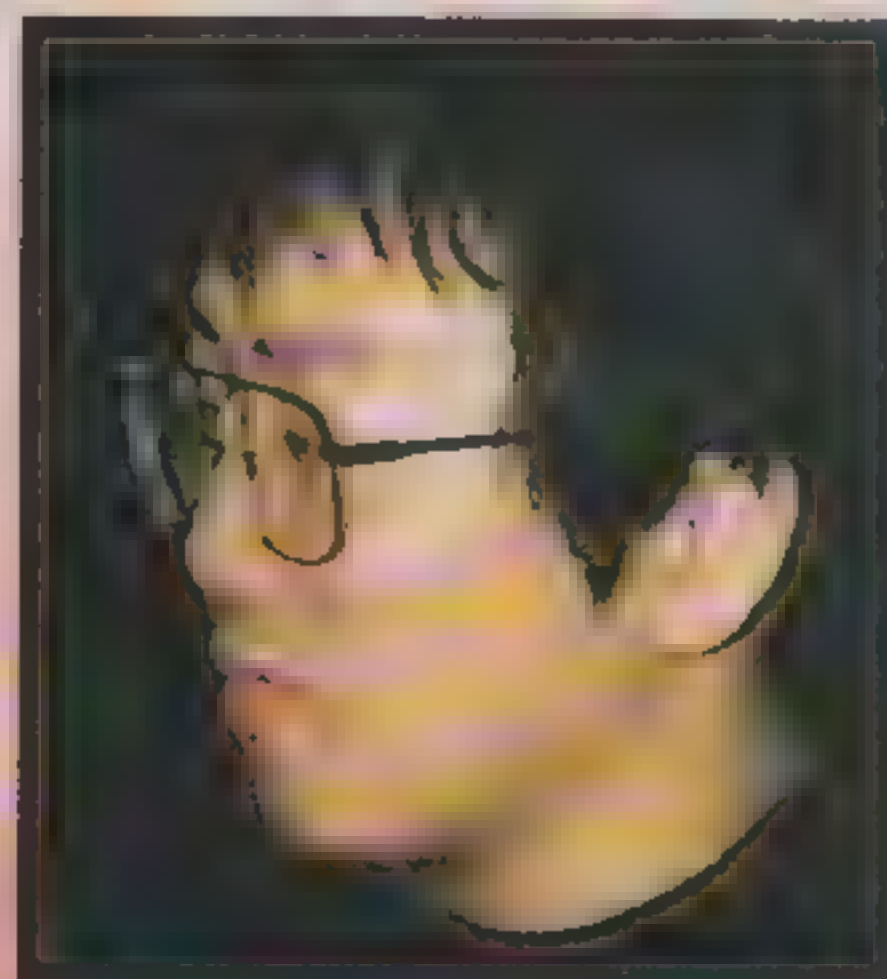


Autor: Yoshiyuki Sadamoto
Wydawca: Viz Select Comics
Wersja: angielska
Liczba stron: 26 stron każdy
Cena: 2.95 USD



AKIRA

KATSUHIRO OTOMO



Do Kawaii przychodzi coraz więcej listów od Was, w których piszecie o Akirze. Temat ten od kiedy tylko zaistniał, zatacza nie- nie szerokie kręgi i nie ma się czemu dziwić, bo film ten jest prawdziwym fenomenem. Nie sposób byłoby w jakikolwiek sposób zastanawiać się nad zjawiskiem mangi i anime na świecie, nie biorąc jednocześnie pod uwagę Akiry. Historia stworzona przez Katsuhiro Otomo stała się jednym z najbardziej istotnych czynników wspomagających promocję i rozpowszechnianie mangi i anime na światowym rynku. Akira pokazała całemu światu, czym może być japoński komiks i film animowany, przy czym podkreślam - nie pokazała, jaka ta gałąź przemysłu jest, lecz jaką może być, bo naprawdę rzadko spotyka się przedsięwzięcia na taką miarę. Film Akira jest bez wątpienia jednym z najlepiej wyreżyserowanych anime, ja-

kie do tej pory widziałem, mógłby on służyć za podręcznik dla początkujących reżyserów kina akcji. Odkąd powstał, cieszy się wciąż niesłabnącą popularnością, na wielką miarę rozwinął się wszelkiego rodzaju związany z nim przemysł. Kolekcjonerzy mogą zdobyć niemal wszystko - od koszulek, kubków, gier komputerowych, po zabawki i figurki. Katsuhiro Otomo stał się jedną z najważniejszych postaci w świecie japońskiej animacji i mangi, a stworzona przez niego historia wywarła wielki wpływ na współczesnych przedstawicieli tego nurtu, zdążyła stać się już obiektem kultu na całym świecie.

Możecie więc być pewni, że Akira będzie często gościło na łamach naszego magazynu. Postaramy się wyjaśnić niektóre z niejasności nurtu, o których Was w tej ankie, o których wspominać w swo-

ich listach. Materiałów o Akirze jest tak dużo, że naprawdę jest o czym pisać, a wciąż pojawiają się nowe informacje. Teraz przybliżymy odrobinę sylwetkę twórcy filmu i mangi, jego stosunek do własnego dzieła, podejście do jego realizacji i plany na przyszłość.

Akira, zarówno komiks jak i film, odegrała bardzo istotną rolę w rozwijającej się w latach osiemdziesiątych mandze i anime. Film miał swoją premierę w roku 1987, wszedł na rynek przebojem, do którego rozmiarów przyczynił się powstały wcześniej bardzo popularny komiks. Złustr, za którą opowiadał w bardzo zręczny i atrakcyjny sposób, łączyła rodzący się wówczas technologiczny styl sci-fi, cyberpunk z czysto fantastycznym tematem wprowadzającym w świat przyszłości energię wszechświata, ukrytą moc spoczywającą w głębi



każdej istoty. Ławniające się siły psychiczne wywodzące się z korzeni istnienia i związane z nimi apokaliptyczne konsekwencje często wykorzystywane były w opowieściach fantastyki gdzie bohaterscy rycerze walczący z zagrażającymi światu magami i czarnoksiężnikami. W sci-fi tradycyjnym zagrożeniem były przeważnie obce cywilizacje lub wymykające się spod ludzkiej kontroli roboty sztucznie inteligentne geny. Katsuhiro Otomo połączył te dwa schematy, tworząc historię bardziej oryginalną od większości konkurencyjnych, której wprowadzającą wiele świeżości do powoli „konwencjonalizującą” się dziedzinę. Przełomowe wykonanie filmu stanowi wielki krok do przodu dla animacji, technicznie nie dorównywał mu żaden z istniejących wówczas filmów animowanych. Olbrzymie wrażenie robiło też całe zaplecze animatorskie wizualne tło przeladowane detalami. Neo Tokyo w którym rozgrywa się akcja filmu zostało przez Otomę przygotowane perfekcyjnie, przykładał on wagę do najmniejszych szczegółów, od drobnych projektów detali, poprzez realistyczne przedstawienie technik przyszłości (za kilkadziesiąt lat nadejdą czołgi, śmigłowce, etc.), aż do olbrzymiej, spójnej konsekwentnej wizji „postapokaliptycznego” Tokio. Ważną cechą powieści, była też próba włączenia motywów politycznych oraz atrakcyjnego dla starszej widowni tematu przemocy czy nawet nagości (choć bardzo skromnie wykorzystanego - w komiksie w dwóch trzech scenach, w filmie - w jednej).

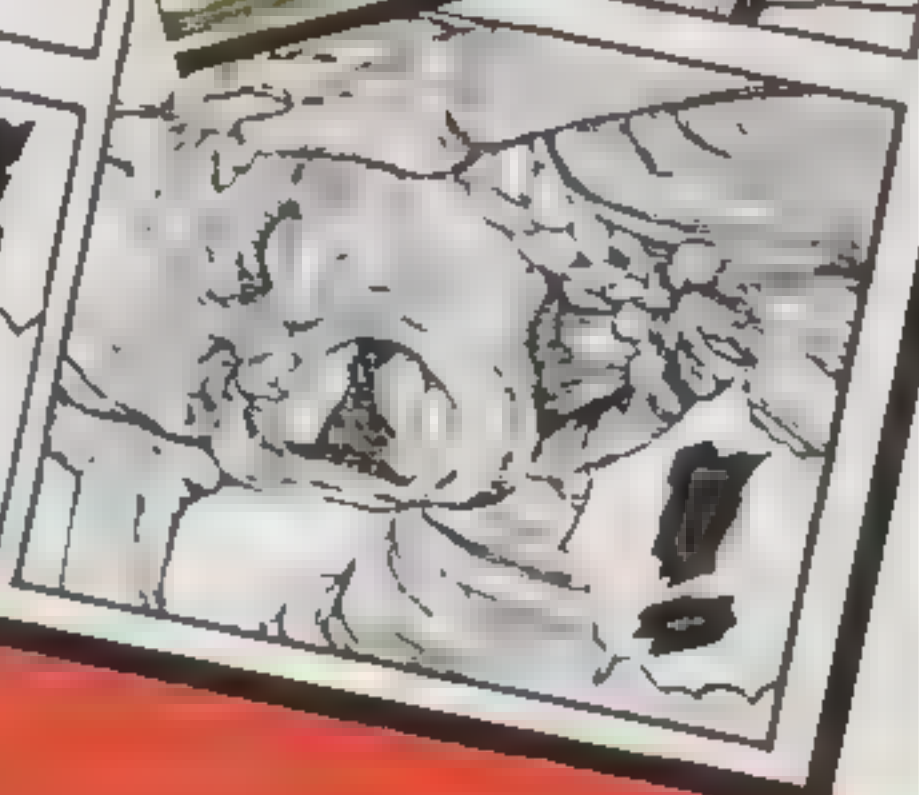
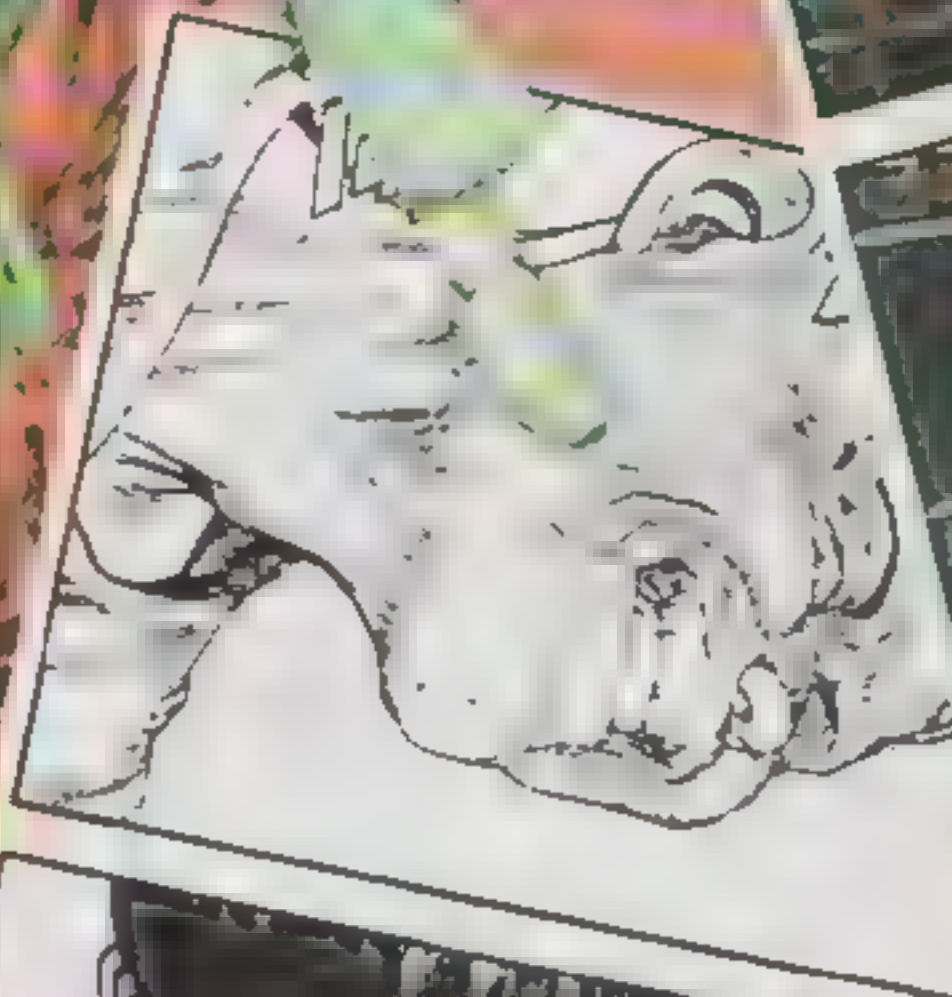
W roku 1991 ukazał się kolejny film Katsuhiro Otomo, *Ruin Z* (znany też jako *Old Person Z*). Kontynuował on zapoczątkowane w *Akire* motywy technologiczne, ale oprócz akcji, która wciąż



była głównym elementem filmu, wprowadzono do niego więcej międzyludzkich stosunków. Głównymi postaciami w filmie była samotniczka i grupa starszych osób. Da się tu zauważyć ciekawy pomysł, który Otomo wykorzystuje w swoich opowieściach - większość jego bohaterów to postacie, jak on sam je nazywa, spoza społeczeństwa. Są to albo dzieci albo starcy, dzieci są jeszcze zbyt młode, by wejść do całości społeczności i stanowią odrębną grupę a starcy są na tyle starzy, że zdążyli już wyjść poza nią. Otomo uważa za interesujące patrzeć na społeczeństwo właśnie „ich oczami”, oczami osób, które z natury są „poza nim”.

Również w roku 1991 Otomo wyreżyserował film *World Apartment Horror*. Nie był to już film animowany, tylko live-action. Po nim jednak wrócił do animacji tworząc antologię *Memories*. Film ten składa się z trzech noweli: *Magnetic Rose*, *Stink Bomb* i *Cannon Fodder*. Jego realizacja pochłonęła siedem milionów dolarów i zajęła trzy i pół roku. Premiera odbyła się w Japonii rok temu.

W twórczości Katsuhiro Otomo można dostrzec pewne powtarzające się elementy. Jednym z nich jest polityka. Sam autor mówi, że osobście w nią nie wierzy, politycy nigdy nie mówią tego samego jest to dziedzina będąca w ciągłej fazie przekształceń. W *Akire* wyraźnie można dostrzec, że także właśnie Otomo zajął stanowisko, lecz o ile w tym filmie zostało ono jedynie przedstawione w prostej linii, o tyle w filmach *Cannon Fodder* i *Stink Bomb* ten pogąd wyrażony został za pomocą parodii. Autor uważa tę formę za bardzo skuteczną sposób prezentacji swego nastawienia i swych odczuć. Jego poglądy



przez ostatnich kilka lat odrobinię się zmieniły, dostrzegli w jakim stopniu współczesne japońskie społeczeństwo przyswaja sobie coraz to nowsze systemy komputerowe i uzależnia od nich własne życie. Otomo sam ma sporo wspólnego z komputerowymi systemami i z uwagi na to, ten temat stał się dla niego coraz bardziej ważny. Powiedział kiedyś, że w dziedzinie twórczości, którą on uprawia, po sci-fi nadchodzi horror. W swojej karierze Otomo ma już World Apartment Horror, więc spytany co planuje w przyszłości, odpowiedział, że ma zamiar zająć się kolejnym filmem animowanym, tym razem może skupi się na prawdziwym bohaterze.

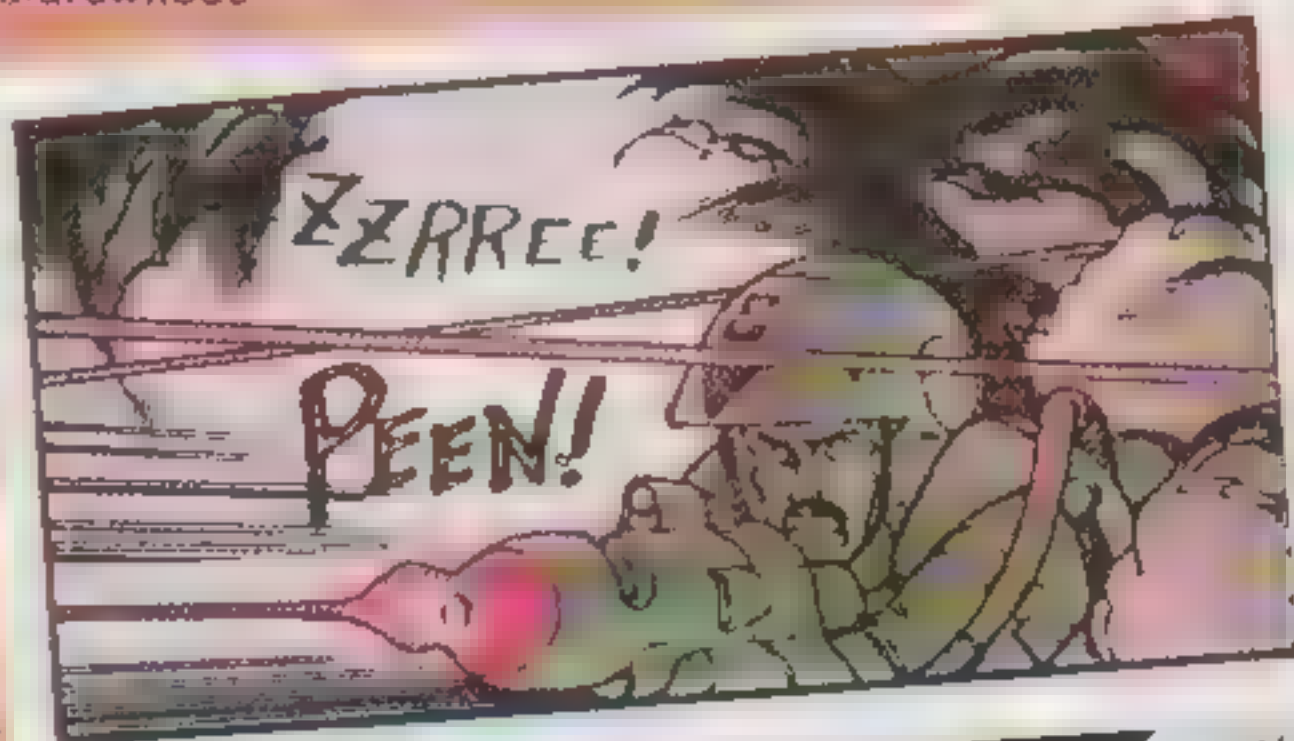
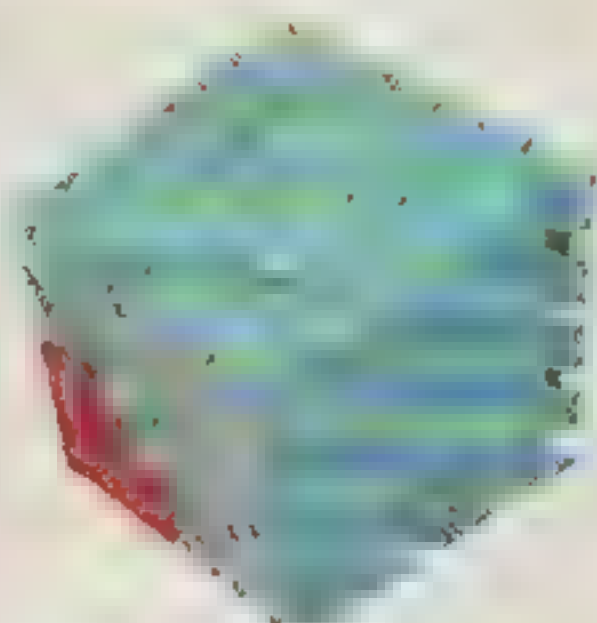
Katsuhiro Otomo mówiąc o Akirze stwierdza, że nie chciał pokazywać akcji w zwykły sposób, przedstawiając jedynie zawartość kolejnych scen, pragnął przekazać to za pomocą bardzo wielu obrazów, które jednak tworzyłyby spójną całość. Chodziło mu o to, by każdy z takich obrazów został zapamiętany jako oczywista i nierozważalna część większej całości. Dlatego właśnie w taki sposób stworzył Neo Tokyo i dopiero wtedy połączył je z wizją Akiry. Pomimo że tytułem filmu jest imię dziecka, tak naprawdę nie ma w nim głównego bohatera. Jest to połączenie dramatów wielu osób, tak jak ma to miejsce w życiu. Opowieść o Akirze w zamierzeniu autora miała mieć zupełnie inne zakończenie - miał nim być nostalgiczny dialog między Kanedą i Tetsuo, jednak postacie te wyrwały się twórcy spod kontroli. Podczas tworzenia historii bohaterowie zaczęli iść własnymi drogami, co doprowadziło do zupełnie innego niż zamierzone zakończenia. Innym problemem było utrzymanie właściwego tempa opowieści - komiks jest bardzo długi i autor mógł tam sobie pozwolić na rozwlekanie niektórych scen, ale w filmie musiał zmieścić jak najwięcej w dwóch godzinach, więc gdyby spróbował opowiadać tak samo jak w mandze, historia straciłaby ostrość i klarowność.

Moim zdaniem jednak, przedsięwzięcie Otomo udało się znakomicie, dzięki czemu Akira jest dla wielu osób, między innymi dla mnie, najznakomitszym anime i jednym z najlepszych filmów sci-fi w ogóle („króluje” oczywiście piękna Odyseja Kosmiczna 2001). Lecz pomimo tego wszystkiego i pomimo tego, że przedstawione w filmie historie nie mam nic do zarzucenia, znajduje się w Akirze coś, do czego muszę się „pryczepić”. Jest to pewien aspekt reżyserii - nie ma w niej najmniejszego błędu, ale jest jeden mały brak - akcja została przedstawiona zbyt komiksowo. Wiele scen za bardzo przykładowie i sztywno zostało przeniesionych na ekran z kadrów komiksu, brak im swobody i malarzkości, co jest cechą filmów wybitnych. Oto-

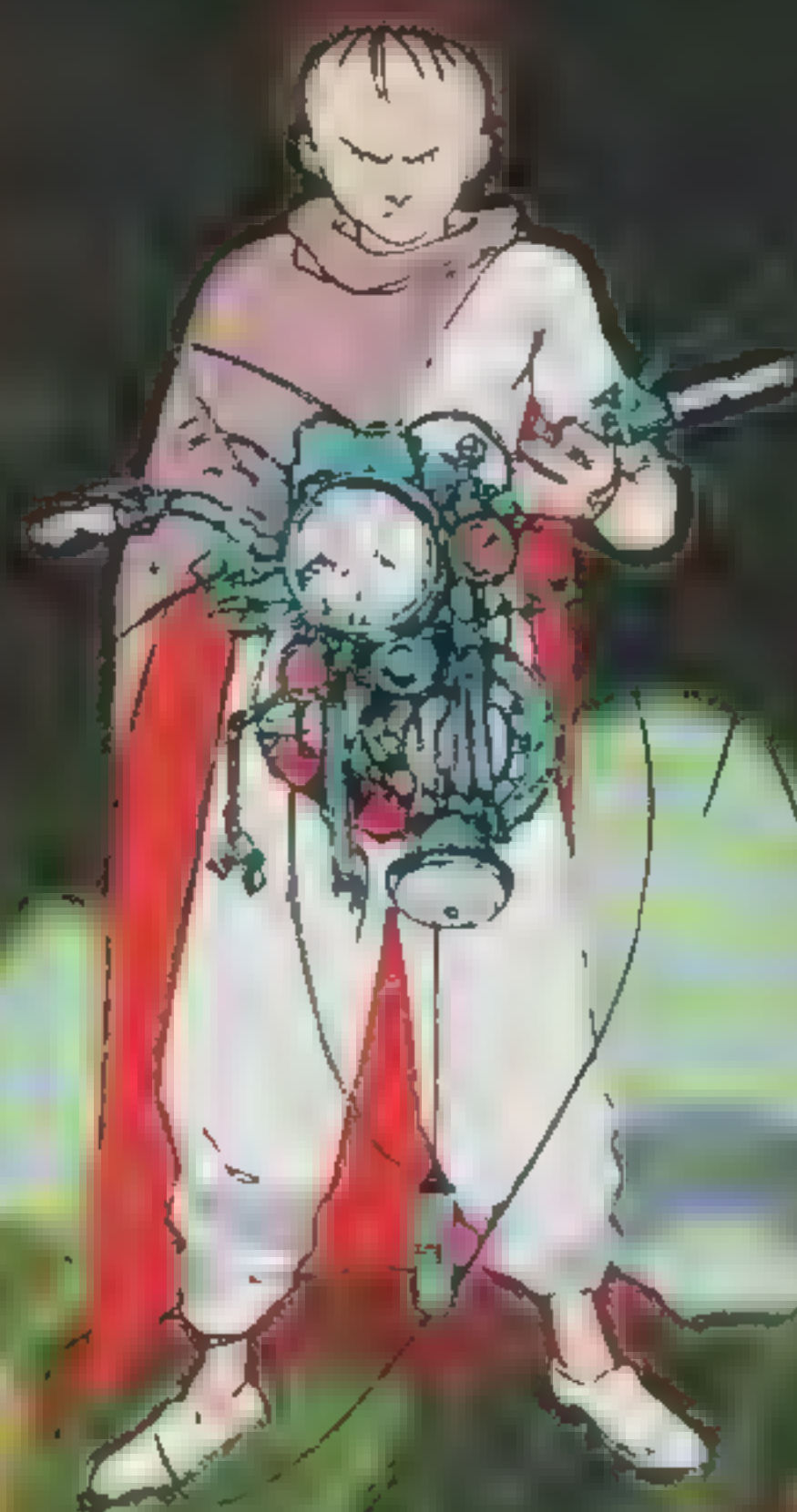
mo powinien trochę poeksperymentować z formą, spróbować wnieść w nią odrobinę poezji. O wiele lepiej radzi sobie z tym na przykład Mamoru Oshii, a doskonałym przykładem takich przedsięwzięć jest Alfred Hitchcock, którego sceny, choćby duszenie kobiety odbite w szklach okularów w „Nieznajomych z Pociągu” lub śmiertelnie monumentalny ruch kamery siedzącej spływającej strumień krwi w wannie sunącej do otworu odpływowego, który po zbliżeniu przekształca się w oko ofiary - w Psychozie, przeszły na zawsze do historii kina. Współcześni reżyserzy starając się naśladować mistrzów, przerabiają swoje filmy na teledyski, całkowicie pozbawione wywarzonego piękna obrazu, jednak Otomo jest zbyt sztywny i schematyczny w budowaniu scen, przez co Akira nie miała szansy stać się filmem wybitnym. A szkoda, bo nie tak wiele brakowało. Jednak film ten posiada wielką siłę i potrafi zrobić ośmieszające wrażenie, zwłaszcza na fanach japońskiej animacji. Jest to na pewno jedno z najbardziej znaczących dzieł we współczesnym przemysle anime.

Profuzjusz

AKIRA DOMU THE DREAMS OF CHILDREN



AKIRA



Akira to temat bardzo urodzajny, wręcz niewyczerpalny, z jak wynika z Waszych listów, wciąż cieszący się niesłabnącym zainteresowaniem. Wyjątkowo, ku mojemu uciesze, zwykle zaczytuję się nawet nieświadomie, zrażać się do produkcji cieszących się tak dużym powodzeniem. Gdy film, komiks czy cokolwiek innego staje się popularne w tak szerokich kręgach, zazwyczaj nie świadczy to o nim niczego dobrego. Znaczący to jedynie, iż został

co w tym filmie tak naprawdę chodzi. W oparciu o materiały, które udało mi się zdobyć, postaram się wyjaśnić niektóre, istotniejsze „ciemne” wątki.

Główna „teoria” Akiry

Specjalnie dla Akiry została stworzona cała ta „teoria”, w szczególności, tak by mogła w niej nie skreślić, a poruszać się, zarówno historia, jak i bohaterowie. Głównie

został zrobiony dla jak największej grupy odbiorców, czyli ogółu, co z kolei stanowi o jego typowo komercyjnym charakterze. Ta reguła nie zawsze się potwierdza, lecz tak dzieje się to zbyt często. Na szczęście nie jest tak w przypadku Akiry, który w pełni zasługuje na rozgłos, którym już od dawna może się pochwalić. Wielką popularność z pewnością zawdzięcza, w pewnej części, łatwości, z jaką można ją odebrać. Tak, Akira jest łatwa w odbiorze. Sensacyjna forma sprawia, że przez dwie godziny opowieści przelatuje się, w mgnieniu oka, nie doświadczając ani przez chwilę nudy czy zniechęcenia. Genialnie przedstawiona akcja pędzi bez przerwy, nie tylko nie męcząc, lecz wręcz fascynując, nie pozwalając w ogóle całkowicie absorbować jego uwagę. Jednak łatwość odbioru nie oznacza prostoty treści. Przynajmniej w tym przypadku. Wielu ludzi, zwłaszcza młodszych, pomimo że są oni zafascynowani Akirą, nie są w stanie (miedzy innymi) trudności tezy (której zrozumienie



Jeżeli założymy, że nie to nie tylko cała wiara łącząca między tym, co istnieje, ale i związek pomiędzy tym, co istniało kiedyś i tym, co będzie istniało w przyszłości. Bierze to swój początek już w prawach natury, na przykład kamień po wypuszczeniu z ręki zawsze spadnie na ziemię - takie są prawa natury - takie jest przeznaczenie kamienia. Identyczne rzeczy (swój los) mają oczywiście nie tylko kamienie, ale ogólnie wszystko, co istnieje w tym świecie. Biorąc pod uwagę wszystkie dane, do których człowiek może mieć dostęp, takie jak na przykład wiadomości zawarte w kodzie genetycznym, można łatwo stwierdzić, że rzeczywiście przeznaczenie, czyli punkt docelowy w toku wydarzeń, można przypisać całej istniejącej materii. Oczywiście w zależności od charakteru tych informacji nie zawsze da się to łatwo zobrazować, ale jest to do pewnego stopnia możliwe. Na przykład wobec nieskomplikowanych form życiowych, takich jak chociażby mrówki, bez większych problemów na prostych komputerach można przeprowadzić symulację środowiska, a w nim poszczególnych owadów. Można więc doszukiwać się uporządkowanej przyszłości (z czym, co prawda, kłóci się teoria chaosu). Jednak to same wiadomości, takie jak kod genetyczny, niosą nam dane również o przeszłości. Kolory Waszych oczu, włosów, cechy charakteru - wszystko to otrzymaliśmy od swoich rodziców, a oni z kolei od swoich i tak dalej, aż w końcu dojdzie można do samego początku naszego świata. Jeszcze dalej - wszechświata. Ta ciągłość i łączność można sobie wyobrazić jako płynącą falę, fala może wpłynąć do rzeki, należy jednak mieć świadomość, że miała ona gdzieś swój początek, ale też to, że będzie miała gdzieś swój koniec, czyli że istnieje punkt docelowy, do którego się udaje (całe istnienie można w ten sposób nazwać chaosem liniowym). Za początkowy początek wszechświata został przyjęty wielki bum, czyli wybuch energii, który stworzył materię. Teoria ta łączy więc wszystko, między innymi wszystkich ludzi, z tą właśnie pierwotną energią, to właśnie o tę energię chodzi w Akirze. Energia jest w każdym z ludzi, jedni (zależnie od odziedziczonych wiadomości) są w stanie ją wykorzystać, inni energia posługuje się sama. Osoby wykorzystujące energię nawi-

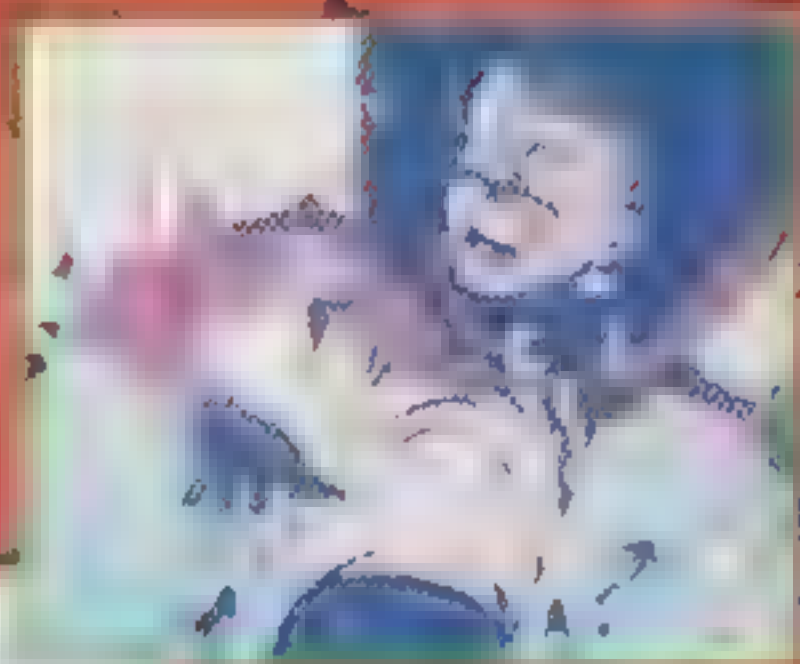
świa-
domie
począ-
tek
raja
z okre-
ślonego
zrodła
jakim
jest
począ-
tek
wszechświata
jednak
biorąc
dla
sie-
bie
jej
część
zabierają
jednocześnie
ten
jej
fragment
reszcie
istot, a więc
wpływają
bezpośrednio
na
losy
tych
istot, na
cały
wszechświat.
Może
to
nieś
zagrożenie
albo
co
najmniej
zachwianie
istnie-
jących
podstaw
takim
zagrożeniem
w
omawianym
filmie
sta-
je
się
Tetsuo.

Błąd Tetsuo: walczył swoją moc?

Według tego co już napisałem, moc zawsze była w nim. Jednak dopiero po wypadku z Takashim jego umysł "oaktywnił" się w nowy sposób, co i tak nie mogło być bezpośrednią przyczyną pełnego ujawnienia się mocy. Dopiero doświadczenie przeprowadzane na nim przez naukowców doprowadziły do tego, że odkrył ją w sobie i świadomie zaczął jej używać. Otrzymywał od lekarzy narkotyki, które, jak wiadomo, potrafią w wielkim stopniu pobudzić aktywność ludzkiego umysłu. Wtedy mocniejsze narkotyki zażywał Tetsuo, tym budziło się w nim więcej mocy, łatwo sobie wyobrazić, jaki skutek miałyby przedawkowanie. Wystarczy zresztą spojrzeć na wcześniejsze efekty doświadczeń armii (dzieci z numerami, czy chociażby sam Akira), a należy pamiętać, że i tak wiele z obiektów badań w "międzyczasie" zdążyło umrzeć.

Eksplozja

Film rozpoczyna wielki wybuch w Tokio, podobny pojawia się też na końcu opowieści. Jest on dziełem Akiry, który został pobudzony do życia przez energię Tet-



Czemu dzieci wyglądają dziwnie i kim był Akira?

Wojsko przeprowadzało eksperymenty na osobach z paranormalnymi możliwościami (możliwościami wykorzystania pierwotnej energii), by użyć ich jako broni. Samo posiadanie większych od innych ludzi możliwości użycia mocy nie mogło przyczynić się w znaczący sposób do użycia jej tak jak chciałoby tego wojsko, więc zaczęto podawać im narkotyki. Narkotyki, jak wiadomo, nie są zdrowe, zwłaszcza dla tak młodych organizmów jak badane dzieci lub wy, młodzi Czytelnicy (czy ktoś z mądrych czyta i opisem pochwali mnie za ten moralitet?). Podobnie było z Akirą, tyle że miał on nieporównywalnie większy potencjał od innych, pozwalający mu na użycie mocy.

"Jestem Tetsuo" - co to znaczy?

Jest to oznaka samoświadomości Tetsuo. Przez ostatni czas był rozrywany przez szalejącą w jego umyśle energię; w niektórych momentach wręcz tracił zmysły. Po zniknięciu w nowym wszechświecie zdaje sobie wreszcie sprawę z tego czym jest. Jest to odpowiedź na pytanie dotyczące poznania siebie samego. Tetsuo już ją zna.

Na razie to tyle. Odpowiedziałem dopiero na niektóre z podstawowych kwestii, na pewno będziecie jeszcze mogli przeczytać dużo więcej o wszystkich pozostałych ważnych, tych mniej ważnych i tych zupełnie nieważnych i pozbawionych sensu problemach, jak na przykład odniesienie konfliktu prusko-austriackiego i wojny siedmioletniej w osiemnastym wieku do genezy uprawy rzepaku na Nizinie Mazowieckiej w latach 1978-80, a Sprawa Polska na konwencji pokojowej pod Mohaczem w roku 1852 i jej wpływ na silnie rozgałęzione komórki nerwowe, połączone z komórkami zmysłowymi i nabłonkowo-mięśniowymi, czyli rozproszony układ nerwowy jamochłonów z perspektywy problemów emocjonalnych lysiejącego policjanta pojawiającego się w Akirze na trzy sekundy w scenie w komisariacie. Chyba że znajdzie się coś ciekawszego. Do widzenia.

suo i dzieci z pumera-
mi. Akira, jako wynik
eksperymentów armii, jed-
nocześnie istota, z jak-
dotąd, największym poten-
cjalem mocy, jest w stanie
wykorzystać swoje możliwości nawet do
stworzenia nowego wszechświata. Taki właśnie
nowy kosmos znajduje się wewnątrz kuli energii
wytworzonej przez niego; w pewnym momencie fil-
mu wspomina o tym jeden z naukowców. Wszech-
świat wymaga dwóch składników: przestrzeni
i czasu. Przestrzeń Akira tworzy wykorzystując
nasz świat, kula energii po prostu połyka ją
dla siebie, a po zakończeniu fazy tworze-
nia znikną; wtedy nowy wszechświat jest
już oddzielony od naszego. Tetsuo znaj-
dujący się wewnątrz kuli widzi "falę", o której
wcześniej pisałem, w całej okazałości.
Widzi więc cały ciąg wydarzeń, tych z prze-
szłości, jak i tych z przyszłości. Możliwość
spojrzenia na "falę" u Tetsuo ujawnia się
już wcześniej, można to zobaczyć oglą-
dając klatka po klatce scenę na ulicy, po-
tym jak Tetsuo bije jednego z kłownów.
Stając wtedy i upadając na ziemię widzi
przez ułamek sekundy siebie w przyszłej
formie, rozsadanego przez energię. Ta forma z kolei
jest przykładem konsekwencji teorii "fali". Tetsuo prze-
obraża się w młującą się masę, która kształtem przy-
pomina dziecko, jest to więc co najmniej się chłopaka do
wcześniejszego stanu ewolucji, czyli przeszłości. Oprócz
Tetsuo, w kuli energii jest również uwięziony Kaneda i to
jemu na pomoc ruszają dzieci oraz Kai. Jedno z dzieci
pod koniec filmu mówi, to właśnie się zaczęło, chodź
to to, że dzieci po wejściu do kuli energii, by wyprowa-
dzić z niej Kaneda, a jeśli się uda, to może nawet
Tetsuo i Akira, muszą jeszcze same stamtąd jakoś
się wydostać. Nie wiadomo czy im się to uda.
Wszechświat Akiry, pomimo że jest jeszcze mały,
nie ma tak naprawdę granicy (jest nieograniczony,
jak każdy wszechświat), więc nie da się go
łatwo opuścić. Kula energii, czyli wszechświat
stworzony przez Akirę na początku jest na tyle
nieśmiertelny, że składa się jedynie z połączonej
mocy jego i Tetsuo. Więc gdy Kaneda i inni do
niego wchodzi jest to tak jak gdyby wchodzili
do ich świadomości - stąd te wszystkie re-
miniscencje.



THE HAKKENDEN

VOLUME 1

EPIZOD 1 - „KALEIDOSKOP”, CZYLI NARODZINY LEGENDY

Maj, 1478

Na brzegu bagien spi ośmiu uzbrojonych mężczyzn. Niebo zmienia kolor. Wieje wiatr. Obracają się śmigielka maleńkich czerwonych wiatraczków. Cisza.

Nagle wszystko zamiera. Gaśnie nikły płomień ogniska. Wojownicy śpią. Powierzchnia wody pokrywa się tecią baniek. Wszystko przybiera kolory cynobru i popiołu. Powoli z bagien wynurza się widmowa armia demonów. Zbrojne po zęby ruszają w kierunku brzegu, gdzie przy wygasłym palenisku siedzą wybrańcy. Kręgi na poruszonej powierzchni wody docierają do brzegu. Eksplodują płomienie. Psi Wojownicy podjęli wyzwanie.

Rok 1457

Okres Muromachi. Rządy shogunów Ashikaga. Japonia, prowincja Awa. W tym roku stanęły naprzeciwko siebie dwa możne klany. Po wielu krwawych bitwach, w których życie złożyła setki samurajów, klan Satomi dogorywał z posmakiem klęski. Uwięzieni w ostatniej twierdzy znajdowali się w pułapce bez wyjścia, otoczeni przez siły klanu Anzai. Ostatni, wyczerpani samuraje ledwo trzymali się na nogach, oczekując śmierci. Ludzie umierali z wyczerpania i głodu.

Zrozpaczony władca klanu Satomi zdecydował się na ostateczne posunięcie. Zebrał resztki swoich sił i wysłał je na nocny rajd pod dowództwem samuraja Daisuke Kanawa. Powodzenie akcji miało zadecydować o losach wojny. Dodatkową zachętą dla dowódcy była ręka księżniczki Fuse. Wojownicy Satomi dotarli do punktu dowodzenia i znaleźli Kagetsura Anzai. Daimyo odpowiedzialnego za ich los. Nim jednak zdążyli dobyć broni, po stronie wladcy Anzai opowiedziały się siły, z jakimi nie mogła walczyć ludzka ręka. Doborowy oddział Satomi został dosłownie rozerwany na strzępy przez broniące daimyo demony. Ocalał jedynie Daisuke Kanawa, którego z pogromu uratowała hanbiąca ucieczka.

Zdawałoby się, że wszystko jest stracone. Pozostała jedynie śmierć. W strugach deszczu odchodzący od zmysłów władca Satomi wdaje się w sarkastyczny monolog z należącem do księżniczki psiem o imieniu Yatsufusa.

Maj, 1478

Demony wolno posuwają się ku brzegowi. Dwóch z oczekujących mężczyzn wbiega w wodę. Sine błyskawia wydobyte z pochew klingi mieczy. Pierw-



szy przebijają się przez demoniczny krąg niczym gorący nóż przez kostkę masła. Krystalicznie czyste brzmia zderzające się ostrza. W powietrzu cichó szepczą i strugi krwi, poprzedzone błyskawicznymi cięciami. Jej kropelki osiadają na wykrzywionych w bojowym szale twarzach wojowników.

Rok 1457... Zamek klanu Satomi

Ostatnia narada. Na twarzach dowódców i doradców widać rezygnację. I nagle ze strony drzwi słychać ciche warczenie. Twarze w wyrazem niedowierzania spoglądają na rozsuwane shoji, w których stoi wielki Yatsufusa. Oczy psa błyszczą jak dwa kaganki, a jego zęby zaciskają się na skrąwionej głowie daimyo Kagetsura Anzai. Cudem ocalały klan Satomi z nową werwą rzuca się do walki, zmuszając wrogów do sromotnej ucieczki. Wśród wojsk i ludności prowincji wybucha euforia. Jednak w zamku dzieją się dziwne rzeczy. Wszyscy zwracają uwagę na zachowanie psa. Jak dotąd łagodne zwierzę nie pozwala nikomu dojsć do księżniczki Fuse. W obecności daimyo pies rzuca się na służbę i powala dziewczynę na ziemię. Staje nad nią warcząc. Dłoń księcia sięga po rękojeść katany. Nadchodzi olśnienie. Wspomnienie wieczoru, gdy rozpacz pchnęła go do samotnej rozmowy z psem. Obiecał mu wówczas. Żywność, ziemię, rękę księżniczki. Jeśli rzuci do jego stóp głowę Anzai Kagetsura. Zwierzę najwyraźniej domaga się teraz dotrzymania warunków kontraktu. Mimo wstydu, księżniczka wymaga na ojców dotrzymania honorowej umowy. Siedząc na grzbiecie psa, udaje się do pustelni w górach.

Maj, 1478

Woda bagien barwi się na kolor intensywnego szkarłatu. Do walki wkracza trzech kolejnych bushi. Demony wpadają w śmek. Mimo zabójczych umiejętności, ciężko pracującej po kolana w wodzie płatk, pchają się do przodu. Głina.

1462 rok

Górska pustelnia. Przy wodopoju waruje wielki pies. W grotcie przy ognisku siedzi księżniczka Fuse. Od wielu dni męczy ją prorocze wizje. Nie dopuszcza do siebie psa. W momencie gdy wizje przybierają na sile, dziewczyna zaczyna modlić się o śmierć. Jest na wschodzie takie przysłowie. Nie mów nie myśl o śmierci, bo nadejdzie. W rodzinne strony powraca Daisuke Kanawa, zraniony niedgdy narzeźzony księżniczki. Na wieść o tym, co się stało, wyrusza w góry, by zabić psa. Pada śnieżak z japońskiego muskietu (tappo). Ta sama kula zabija psa i ciężko rani księżniczkę, umierając na rękach samuraja, dziewczyna nie wini go ze swojej śmierci.

Maj, 1478

Nad bagnami unosi się purpurowa poświata. Walczą już wszyscy. Ramie przy ramieniu, jak przystało na złączonych przeznaczeniem wojowników. Broń i technika przestały odgrywać jakąkolwiek rolę. Walka przeradza się w rzeź. Siły demonów jednoczą się w postaci wielkich smoków usiłujących pochwycić i zniszczyć kulę światła otaczającą samurajów. Nadchodzi Apokalipsa.

1462 rok

Luna nad górami. Księżniczka Fuse umiera wyjawiając powody kłopotów klanu Satomi. Zmusza Daisuke Kanawa do przysięgi, że będzie chronił jej ród. Wiedzioną honorem i dumą popelnia samobójstwo. Z jej szyi unosi się i rozsypuje w powietrzu

naszyjnik buddyjski. Osiem pereł ze znakami kanonizującymi przymioty wojownika (przyjaźń, miłość, litość...) unosi się ku niebu i znika wśród gwiazd.

Maj, 1478

Wyczerpani wojownicy, opierając się na poszczerbionej broni, spoglądają na wschód słońca. Dokonał niemożliwego. Legenda Psich Wojowników może trwać dalej.

Tak kończy się pierwszy epizod super sagi wydanej przez firmę PIONEER pod wspólnym tytułem „The Hakkenden: The Legend of The Dog Warriors”. Tak po prawdzie, czuję niezwykle sentyment do tej kasety. Nie tylko dlatego, że jestem maniakalnym wielbicielek kultury i historii Japonii. To była moja pierwsza oryginalna kaseeta, którą sobie sprawiłem w ramach gdyńskich „Dni Mangi 1”. Nie twierdę, że była pierwszym anime, jakie oglądałem. Widziało się to i owo. Na ogół „owo” czasem nawet można było rozpoznać na tym kolory. Działo się to w czasach, gdy kopię uznawano za dobrą, gdy widz był w stanie odróżnić na ekranie rękę od pociągu.



Hakkenden 1 zawierająca trzy epizody: „The Kaleidoscope”, „Dark Music of the Gods”, „The Fullity Dance” była pierwszą, która błysnęła kolorową okładką na półce. Postać. Nacieszyłem się „pionerskim” krokiem ku ukulturowaniu własnej wideofeki, a potem wsadziłem ją do magnetowidu.

Już pierwszy temat muzyczny, który rozpoczyna każdy z epizodów postawił mi dęba wszystkie włosy na karku. A potem było jeszcze gorzej (No znaczy lepiej). Skonczyłem oglądać trzeci epizod w stanie euforii i z przenajświętszym przekonaniem, że muszę mieć resztę. A było czego szukać, bo

Hakkenden jest niemal kompletną ekranizacją bardzo obszernego dzieła literackiego (dzieła przez duże D!) posiadającego 13 epizodów. Zostały one wydane w kombinacjach dwu- lub trzy-epizodowych na jednej kasecie. Scenariusz sagi został oparty na klasycznym dziele Takizawa Bakina. W oryginalnym tytule brzmi „Nanso Satomi Hakkenden”. Obejmuje 106 tomów (słownie: sto sześć). Autor poświęcił jej 26 lat pracy. Kończył swoją epicką opowieść będąc ślepyim starszakiem. Praca musiała trzymać go przy życiu. Był już samotny, bo w międzyczasie pochował swoją żonę i syna. Ostatnie tomy właściwie dyktował opiekującej się nim synowej. Jej też dedykowane są ostatnie części sagi. Zapoczątkował powieść wyłom w tradycji japońskiej, był bowiem pierwszym zawodowym pisarzem utrzymującym się jedynie z pracy pióra (właściwie piędzelka).

Nie czytałem oryginału, bo nie mam dostępu do tłumaczenia w „zrozumiałym” języku. Ponadto nie miałbym pewnie czasu na jego przestudiowanie. Przypuszczam jedynie, że zabraloby to kilka ładnych miesięcy. Japończycy uznają „Nanso Satomi Hakkenden” za jeszcze jedną nieoficjalną kronikę kraju. Nikt nie potwierdził autentyczności występujących tam postaci, ale historyczne tło i opis epoki stawiają tę pozycję bardzo wysoko jako źródło. „Hakkenden” w niepowtarzalny sposób łączy ze sobą atmosferę średniowiecza, nie skażoną jeszcze wpływami świata zachodniego, mistycyzmu i mitologii. Wplatanie w akcję demony (a jest ich немало) nie są czymś sztucznym, a jedynie częścią

otaczającej japończyka natury. Szczegółowość niektórych zwyczajów czasem aż rani europejskiego widza. Jak ma się odbyć seppuku, to się odbywa. Tanto lub wakizashi idą w ruch, krew sika. Brak niedomówień. Przepraszam czytelników o delikatnych żołądkach, ale to jest cena, którą płaci się za jakość produktu.



Traktując temat ogólnie, „Hakkenden” jest historią ośmiu samurajów, wybranych przez przeznaczenie do walki z demonami. Oznaką ich misji jest perła z naszyjnika księżniczki Fuse i blizna na ciele. Osobiście zaczynam uważać sagę za dzieło klasyczne, którego powaga powinna umocnić pozycję anime na rynku. Do innych epizodów serialu będę pewnie niejednokrotnie wracał. Opisany dzisiaj wstęp jest jedynie wprowadzeniem do genezy oddziału „Psich Wojowników”. Trudno jest polecać ten film. Obok „Ninja scroll” uważam go za najlepszą produkcję opartą na samurajskiej tradycji Japonii. Mimo pewnych zastrzeżeń do kreski i animacji (tym bardziej, że seria ma kilku designerów różniących się diametralnie podejściem do rysunku). Nie jest to film łatwy w odbiorze. Zwróćcie uwagę na przebieg wydarzeń opisany na wstępie. Ta mieszanka miejsc, wydarzeń jest cechą scenariusza. Wydarzenia bieżące przeplatają się z historią. Ta z kolei bez żadnych widocznych granic łączy się z wizjami bohaterów. Do tego, co po kolei się dzieje i dlaczego ważne bitwy oddziałów Satomi przechodzą w heroiczne pojedynki z zębataymi demonami, doszedłem dopiero przy trzeciej chyba z rzędu projekcji. Symbolika niektórych elementów obrazu jest nieczytelna dla nieobeznanego widza (nie twierdę, że bynajmniej, że sam po dziś dzień nie mam z tym kłopotów). Czerwone wiatraczki, mosty w przestrzeni, których przekroczenie coś nieodwracalnie zmienia, opadające płatki kwitnącej wiośni. Te zmiany kolorystyki. Od pełnego zestawu barw nagle przejście do odmian szarości i czerwieni. Lub kontrastów czerni i cynobru. Ale to nie raz, stanowi przecież część misterium. Raczej intriguje i potęguje i tak już niesamowity nastrój.



Wow! Kończę do następnego razu, bo ten temat jak już się raz zacznie, to nie szybko można skończyć. Na razie mam cztery dostępne na naszym rynku tomy, czyli 11 epizodów. (Gdzie piąta kaseeta sagi?!) Zegniam się z nadzieją, że moim szlakiem popłyniecie w ten magiczny i świat pozostaniecie tam długo.



Produced by Pioneer
Distributors: Pioneer
W Polsce: P.A. El Manga
Reżyseria: Takashi Anno
Scenariusz: Naoto Aikawa
Charakterystyka: Hiroki Ochi, Atsushi Yama
Główna postać: Atsushi Ochi
Czas trwania: 11 min
Ogólna ocena: 10/10

Cat Girl Nuku Nuku

czyli

JESZCZE RAZ DZIEWCZYNY GÓRĄ...

Zacznę od zagadki. Co się stanie gdy kot społąka się z cyborgiem? Wariantów odpowiedzi będzie naturalnie mnóstwo. Bo logicznym wydaje się rozwiązanie że nie stanie się nic bo co ma ostatecznie kot do cyborga. Równie prawdopodobne jest rozwiązanie że z kota przykładowo zostanie mokra plamka na asfalcie, a jeśli nie będzie dostatecznie szybki natomiast cyborg dostatecznie ciężki. Dla ułatwienia dodajmy do naszego przypadku szalonego naukowca.

Rys D. Szyma

Bożonarodzeniową noc. Aaa, to już coś innego. Dodatek spadkobiercy pomysłów barona Franksteina wprowadza bowiem do równania spory czynnik przypadkowości. Odgadł już ktoś? Nie? No, nie ma się czego wstydzić. Żeby znać rozwiązanie, trzeba się nazywać Yujo Takada. Dobra. Ostatnia szansa. Zatem, jeszcze raz: Christmas night + kot + cyborg + kopnięty (aczkolwiek sympatyczny) naukowiec równa się co?... NUKU NUKU!! Jednym słowem (właściwie dwoma) najbardziej szalony android (z pością - robot człowiekokształtny) o figurze nastoletniej i diuugonogiej, „wojowniczy” (tak, tak to właśnie to tygryski lubią najbardziej!) i mózgu kota.

Ojcem postaci, jak już wspomniałem wcześniej, jest pan Yujo Takada. Na tle jego dotychczasowej twórczości „Nuku Nuku” mię zaskakuje, bowiem tego autora kojarzyłem dotychczas raczej z pozycjami przesycionymi brutalnością i lekką perwersją. Wystarczy choćby wspomnieć takie tytuły jak „Suposhon Kids” czy „Sazan Eyes” (3x3 Eyes).

Oryginalny tytuł serii brzmiał „Ban'no bunka Neko Musume”, natomiast w wersji anglojęzycznej otrzymała ona nazwę „The All-Purpose Cultural Cat Girl” aka „Super Cat Girl Nuku Nuku”. Dzięki tej pozycji na rynku są tak dziwaczne, jak jej bohaterka. Po raz pierwszy Dziewczyna Kot pojawiła się w krótkiej serii mangowej w ramach magazynu wydawanego przez Futabasha. Z niewiadomych dla mnie powodów było tego tak mało, że nie starczyło nawet na najmniejszy objętośćowo tomik mangowy wydany jako osobny komiks. Potem niespodziewanie ta nieznaną pozycję zawitała w postaci OAV. Nakręcono 6 epizodów.

które wydano na dwóch kasetach w wariancie: Epizody 1-3 i Epizody 4-6. Komercyjny sukces serii spowodował że charakter designer Miyama Yuji w biegu dorysowywał materiał, by mogła się ukazać manga w postaci standardowego tomiku i tak w 1993 wydawnictwo Futabasha wypuściło pierwszą mangę z Nuku Nuku.

W zasadzie mogę bez najmniejszych wyrzutów sumienia polecić tę OAV każdemu. Nie ma w tym filmie ani szczególnej przemocy, ani „erotyzmu”. Historyka nie pachnie nam lekko głupotą a raczej „ujeżdża” na sprawdzonych wcześniejszych schematach.

Bohaterowie są bez zarzutu. Białe jest białe, a szare jest szare (zdecydowanej czerń raczej brak). To taki prawdziwy film dla wszystkich. W dodatku naprawdę można się na nim ubawić po pachy.

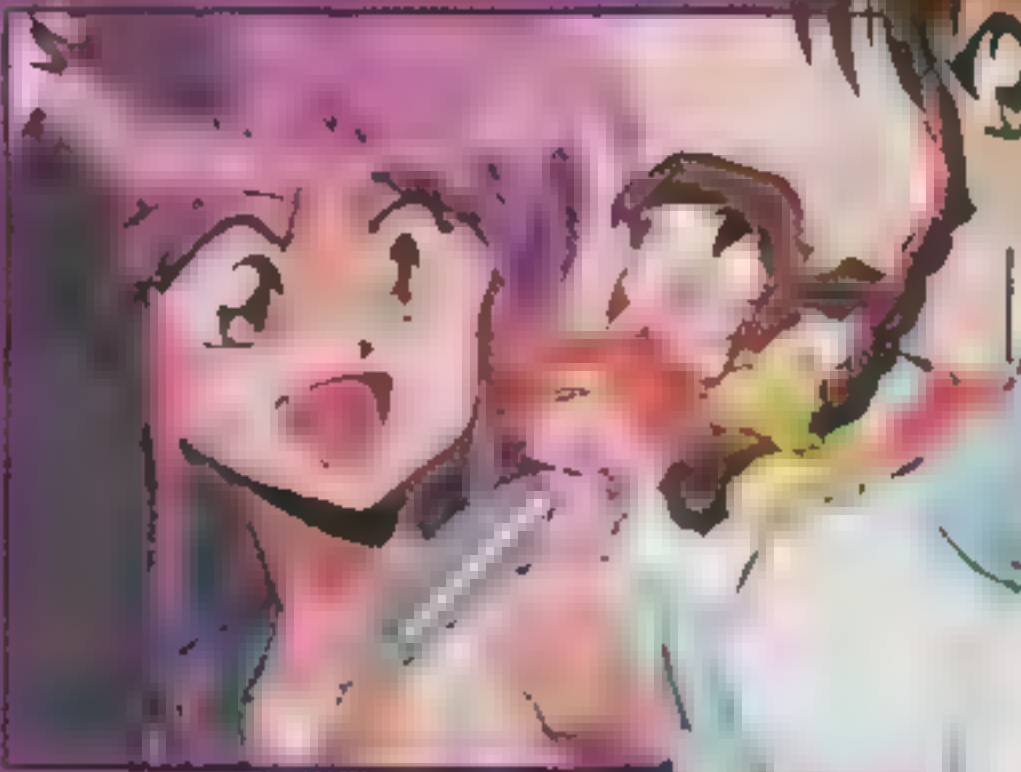
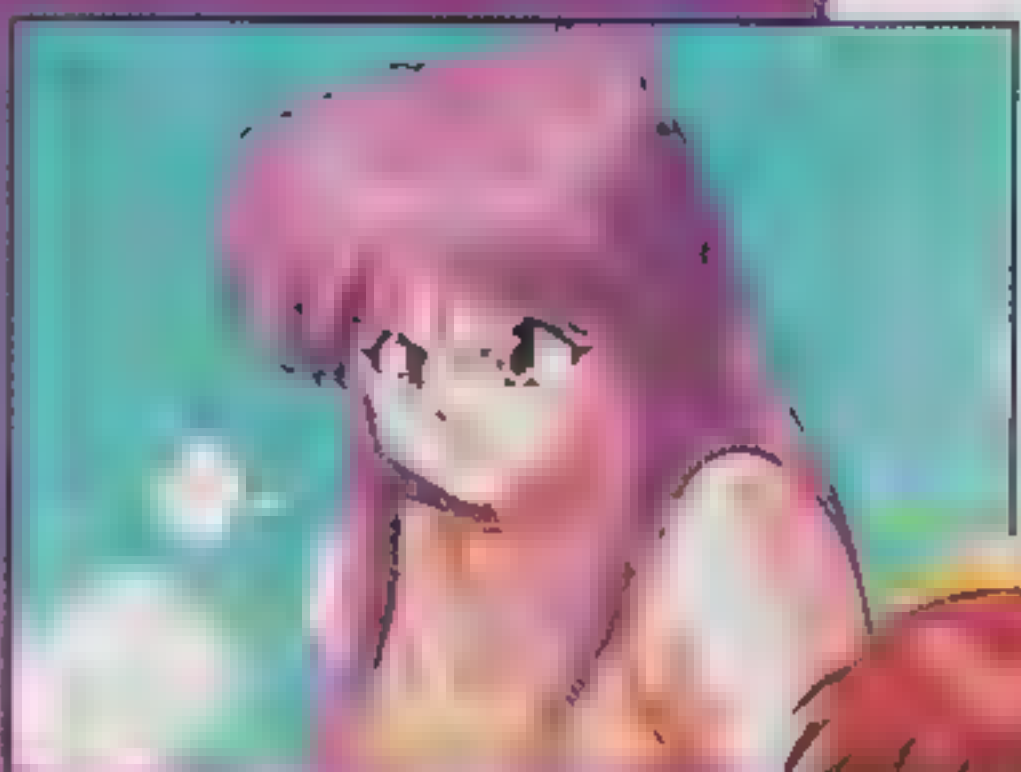
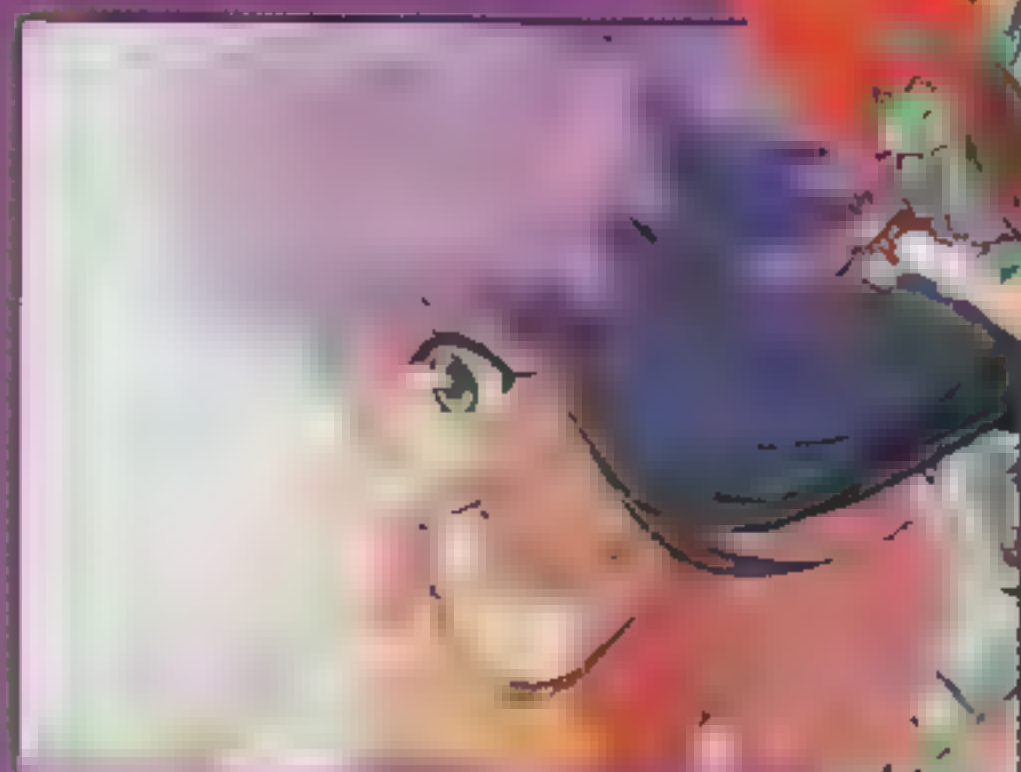
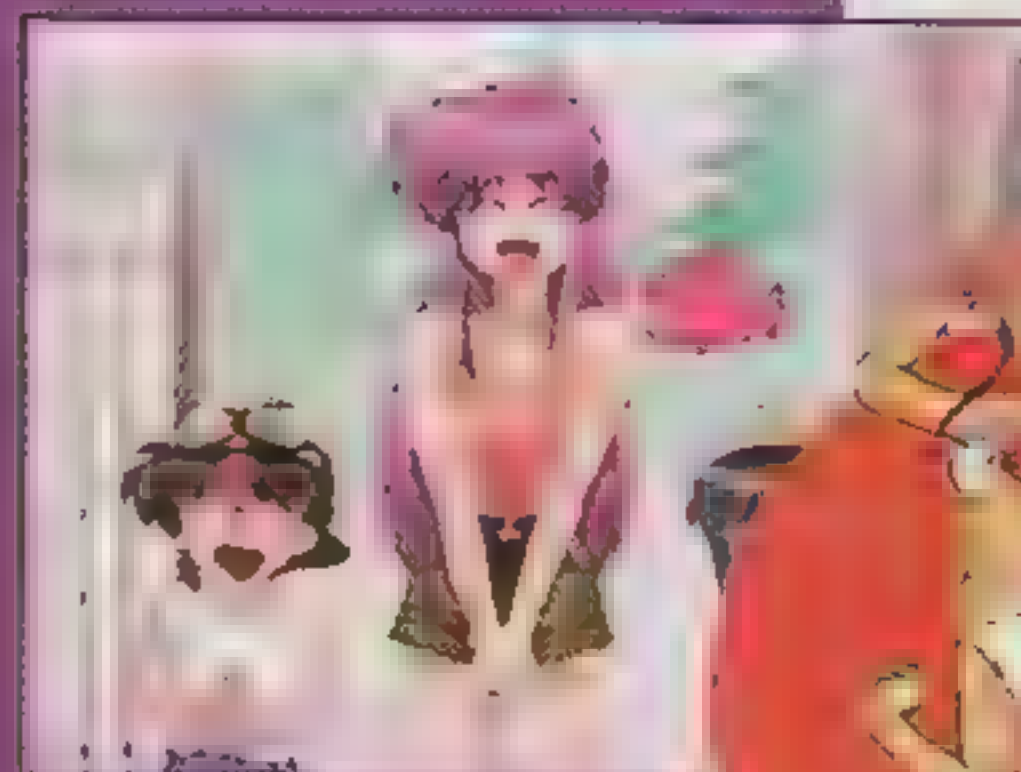
Z kim spotkamy się w trakcie trwania OAV?

NATSUME Atsuko aka NUKU NUKU (seiyuu Hayashibara Megumi). Właściwie poznajemy ją na początku filmu w jej zwierzęcej postaci, czyli jako szarego mruczka myszkującego (hmm) w śmietnikach. No cóż, wyobraźnia scenarzysty pozwoliła jej cieszyć się kocią postacią zaledwie kilka minut. Po tragicznej śmierci jej mózg zostaje zaadaptowany do konstrukcji oznaczonej kodem NK1124. Wynikiem jest nie tyle domowe zwierzątko, co fioletowo-różowowłosy cyborg o uśmiechających się zielonych oczach.

Oficjalnie Nuku Nuku jest starszą siostrą Natsume Ryunosuke. Nieoficjalnie jego ochroniarzem, jako że NK1124 został zaprogramowany jako cyborg bojowy.

Naturalnie, jak każdy dobry kot, ma swoje 9 istnień, popartych mocą 900 koni mechanicznych. Ponadto obżera się (może objada byliby bardziej na miejscu, ale nie oddawałoby istoty problemu) rybami i uwielbia łapać myszy. Jej dodatkowym atutem jest doskonały słuch uzupełniony w ekstremalnych warunkach jaktywnością sensorów, wydających jak para długich, szpiczastych uszu. Uwielbia wyęgiwać się na słońcu i opalać. Jej umiejętności jazdy na rowerze można porównać chyba tylko z radami spóźnionej na lekcję Aiko (z serii „Project Aiko” - kto nie widział niech zaleje!) Natomiast niewyszukane metody obrony rodziły (polegające na rzucaniu przedmiotami martwymi wiekościami np. pniaka sosny) śmiało mogą iść w konkurencję z wyczynami wyżej wymienionej Aiko lub Mrai Ozora z „Moldvera”. Jednak żadna z dotychczas poznanych heroinek nie potrafi tak uroczo prychnąć, mruczeć i pukać jak podrażniona kotka (nawet pod wodą).

NATSUME Ryunosuke aka RYU (lub Ryan w wersji amerykańskiej) (seiyuu Ikura Kazu). Z dnia na dzień szczęśliwy bratczek (młodszy?!). Nuku Nuku. Jego wiekim marzeniem było mieć kotka. No, dostał. Może nie całkiem kota, bo ostatecznie mózg nieszczęsnego zwierzęcia jedynie w pewnym stopniu decyduje o jakości produktu. (Tato!!!... Ja też chcę takiego kota!!!) Mały zapalczywy chłopaczyna, z charakterystyczną czerwoną łatką na grzywie. Osobście wróży mi wczesną siwiznę i schizofrenię paranoidalną (chyba tak się to nazywa). Ciekawe jak długo wytrzyma poranne budzenie poprzez walenie w patelnię, zrywanie i wkładanie w ciśnień w nie do budzoną dłoń szczerzących do zębów. Nie mówiąc o warackich przejazdach rowerowych, jakie



codziennie mu funduje kocimózga siostrzyczya Ryunosuke jest synem swego ojca, czyli Natsume Kyusaku (od razu w dać diaczego kodowa nazywa Nuku Nuku rozpoczyna się od NK). Z ojcem mieszka samotnie, jeśli nie liczyć nowego dodatku (rybożernego) do rodziny. Jego matką jest Mishima Akiko w ciąży (równie niekonwencjonalnie, co nieskutecznie) o swoje prawa rodzicielskie

NATSUME Kyusaku aka PAPA-SAN - (Seiyuu Kamiya Akira). Ojciec Ryunosuke i twórcza Nuku Nuku. W dzień pracuje jako nauczyciel w szkole średniej (jest wychowawcą klasy, do której uczęszcza jego przyszywana latorośl). W nocy zamienia się w naprawdę szalonego naukowca zamkniętego w niewidzialnej komórce (szafa?) i zawzięcie tłukącego w klawiaturę komputera. Ożeniony z Akiko opuścił ją wraz z synem. Przyczyną tego desperackiego kroku, który niewątpliwie wpływa stała na rozwój wydarzeń, było militarne wykorzystanie jego wynalazków przez koncern kierowany przez rodzinę zony. Wygląda jak kudłate nidywidium z grzywą włosów na oczach (choć w ogóle coś widzi) i wiecznie przylepionym do warg niedożywionym

NATSUME Akiko (de domo Mishima) aka **MAMA-SAN** (seiyuu Shimazu Saeko). Business woman aż do bólu zębów. Ponadto zona doktora Kyusaku, matka Ryunosuke. Z ramienia swego dziadka jest szefem Mishima Heavy Industries. Ma dwa problemy, które usiłuje obsesyjnie i z wrodzonym sobie talentem rozwiązać. Po pierwsze pragnie przejąć kontrolę nad synem, który wpadł w łapy swego własnego (i nieodpowiedzialnego) ojca. Przychodzi jej to z łatwością, jest bowiem właścicielką całej gromadki bojowych maszyn, które uprzykrzają życie męskiej części jej rodziny. Drugim problemem staje się jej przybrana córka. I tu trafia kosa na przysłów owego cyborga. Bo Nuku Nuku należy nie tylko schwytac, ale i odzyskać siedzącego w jej wnętrzu NK1124. Ponieważ skutki powyższej operacji dość łatwo przewidzieć, nie należy się dziwić, że pani Akiko nie może liczyć na poparcie ze strony tytułowej bohaterki

Na koniec dodam, że próby porwania Ryu, przy jednoczesnej likwidacji doktora Nuku Nuku (jak to mity połączyć przyjemne z pożytecznym) kończą się zwykłą, a nie większą demolką, po której część miasta nadaje się do odbudowy, a maszyny Mishima Heavy Industries - na złom

ARISA (seiyuu Hisekawa Aya - Sailor Mercury!). Jedna z dwu pomocnic i załuszniczek Akiko Mishima

ma. Jest długowłosą brunetką mającą „diaboliczny” (i katastroficzny) wpływ na swoją pryncypalkę (głupio to brzmi). Sympatyczna, choć nieco psychotyczna. Rozładowuje stresy strzelając z czego popadnie, do czego (kogo) popadnie. Uznaje zasadę - „Dobry kaliber to duży kaliber”. Ma naprawdę swędzące pausze, toteż wszystkie (no może prócz jednej) strzelaniny i katastrofy są jej dziełem autorskim. Ona też ponosi główne konsekwencje wypadków, nosząc twarzowe paski i bandaż

KYOUKO (seiyuu Hiramatsu Akiko). Jak łatwo skojarzyć, druga z pomocnic Akiko Mishima. Bondyneczka usiłująca zadowolić swoje współpracowniczki. Generalnie wszyscy wydają jej polecenia (nieraz sprzeczne). Ponadto jej zadaniem jest uczestniczenie w misjach Arisy i pilotowanie atakujących maszyn koncernu Mishima

O tym co w poszczególnych epizodach, dowiedzie się w przyszłym miesiącu (w zasadzie dopiero we wrześniu - jak ten czas leci). A na dzisiaj tylko kilka uwag. Animacja (?) no cóż - poprawna z dużym plusem. Coś na poziomie „Moldivera”. Bohaterowie sympatyczni i design rodem z najlepszej japońskiej tradycji. Ani zbyt uproszczony ani zbyt wychudzony. Zarówno facjaty, jak i charakterystyki bohaterów nie są niczym rewolucyjnym. Ot, wydawałoby się, kolejna anime, z kolejną superbohaterką. I tu zaczyna się dylemat. Nie każda postać wywołuje w widzu, nazwijmy to szeroko, jak ekolw ekscytacją. Nad wieloma po prostu przechodzimy do porządku dziennego

Ogładamy film i odstawiamy go na półkę, by powrócić do niego przy okazji kolejnego odkurzenia swoich zbiorów. To samo dotyczy długonogich twórców japońskich desygnerów. Jedne mimo urody i super naturalnych mocy przeatują przez ekran, mając swoje kilka minut chwwały. Inne mimo braku zadań na superheroine (np. Belldandy z „Oh My Goddess”) trafiają nam gdzieś do serca. Zbyt głęboko, żeby się ich ot tak po prostu pozbyć. Nuku Nuku należy do tych nieśmiertelnych do których mam zamiar powracać częściej. Nie wiem naprawdę, od czego to zależy, ale ta dziewczyna (no przynajmniej zewnętrznie dziewczyna) potrafi zażyć za skórę. Wyższe wymyślił postać, która nie raz sztuczność, mimo laboratoryjnego pochodzenia. Coś tak żywiołowego, że nie polubienie jej, jest niewybaczalnym grzechem (coś jak Lum z „Urusei Yatsura”). Nawet z tak skandalicznym koorem włosów. Wywołuje to u widza uśmiech bez względu na to czy na ekranie dzieje się coś śmiesznego czy nie. Ludzie starają się nieraz całe życie, aby mieć w sobie coś takiego. Inni już tacy się rodzą. A Nuku Nuku?

Ją po prostu taką narysowano

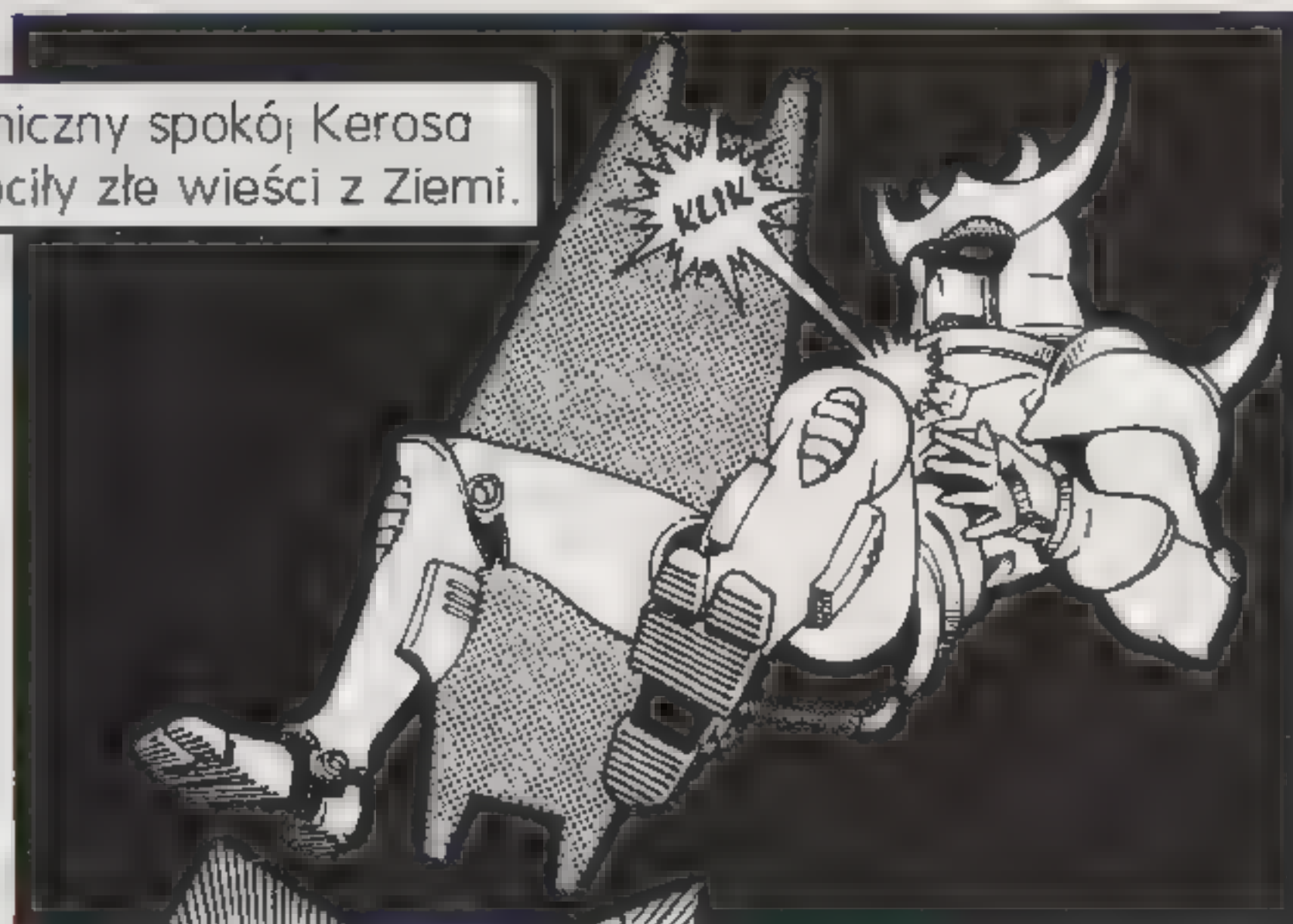
Kaeru-san



All Purpose Cultural
Cat Girl Nuku Nuku
Nine Lives. Nine-Hundred Horsepower.

Produkcja: Movic/King Records/
Yuza Takada/Futabashi
Dystrybucja: King Records/A.D. Vision
Reżyseria: Hidetoshi Shigematsu/
Takashi Takahashi
Autor: Yuza Takada
Chara design: Yuji Moriyama
Ilość: 6 epizodów OAV

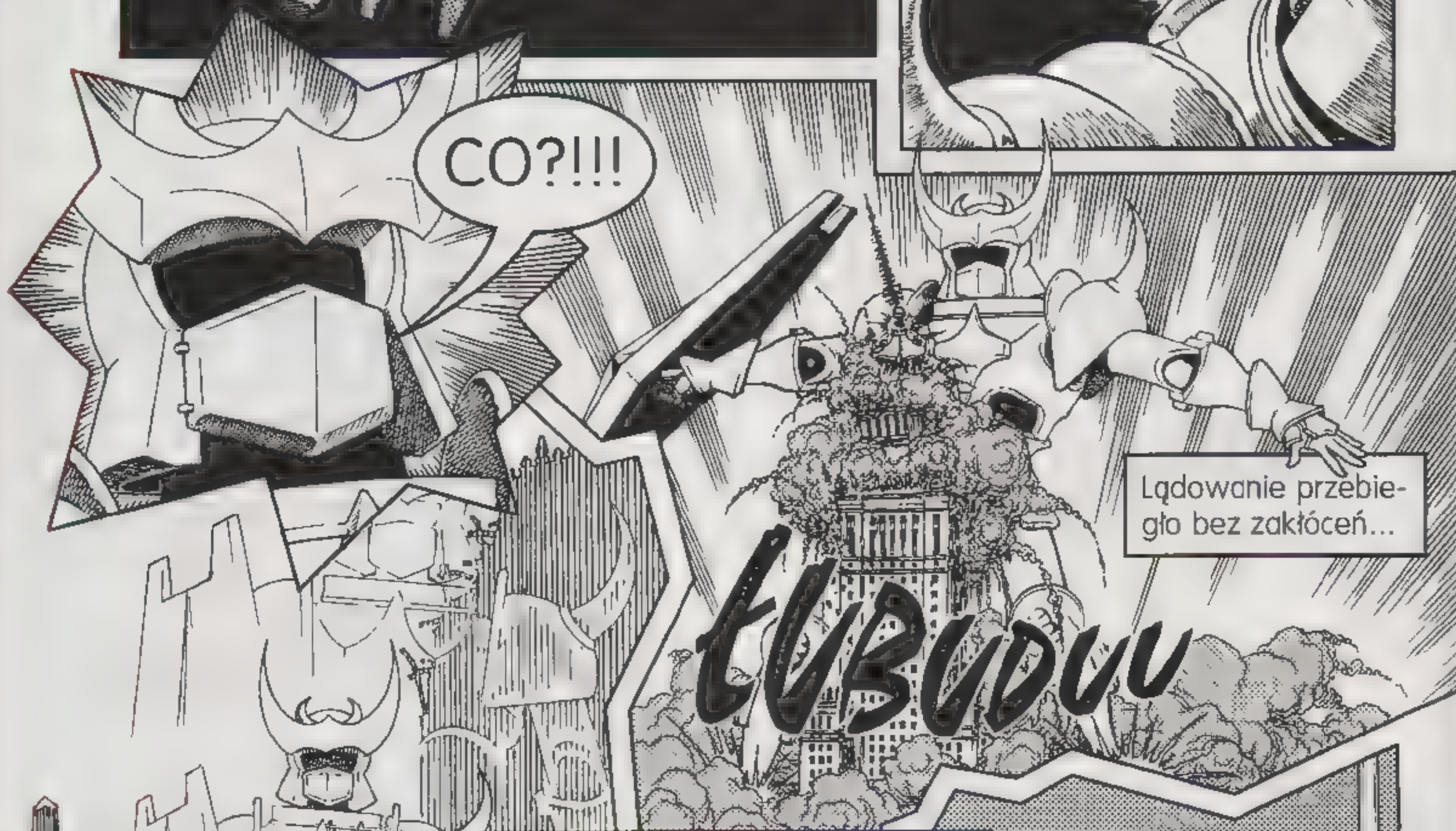
Kosmiczny spokój Kerosa
zakłóciły złe wieści z Ziemi.



Warszawa, Polska
W przeddzień otwarcia
ursynowskiego MANGAZYNU
zniknęła właścicielka,
Bia. .



CO?!!!



Lądowanie przebie-
gło bez zakłóceń...

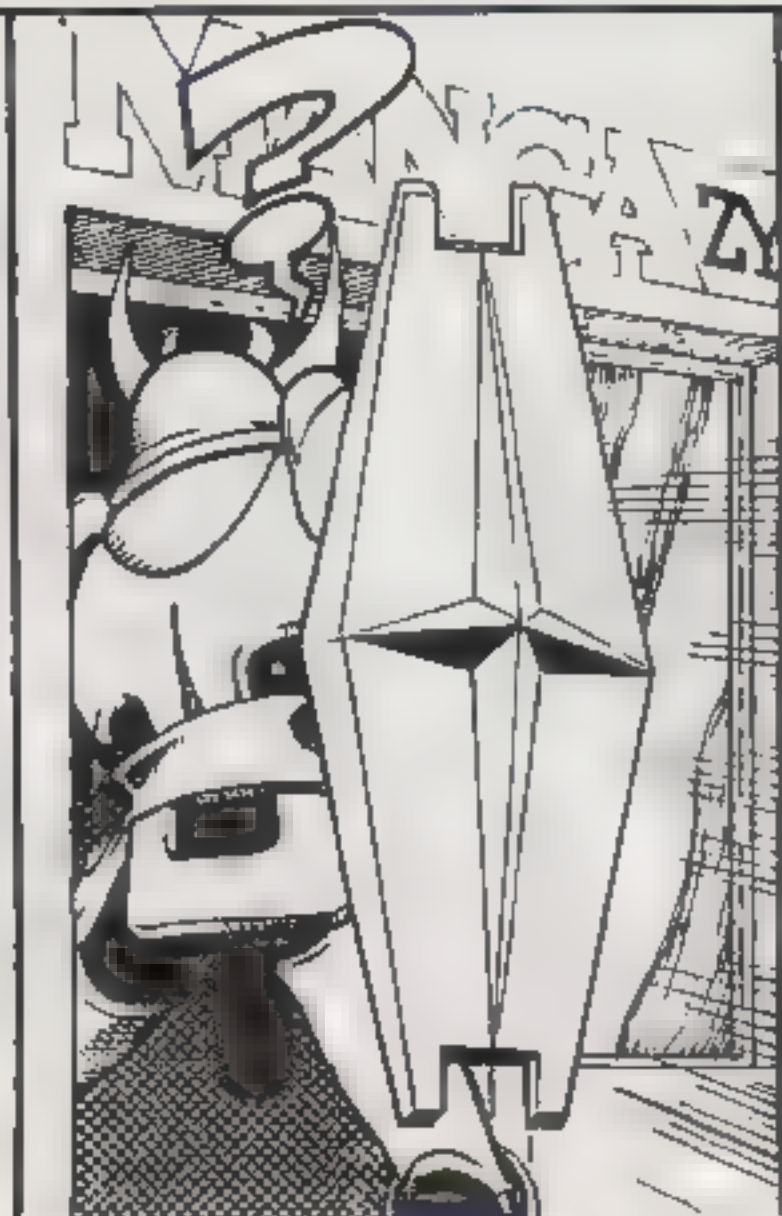
...ale Keros, chociaż się zmniejszył,
kluczył i błądził...



..przyjaciółki
nie znalazł



Bia?... Gdzie jesteś?



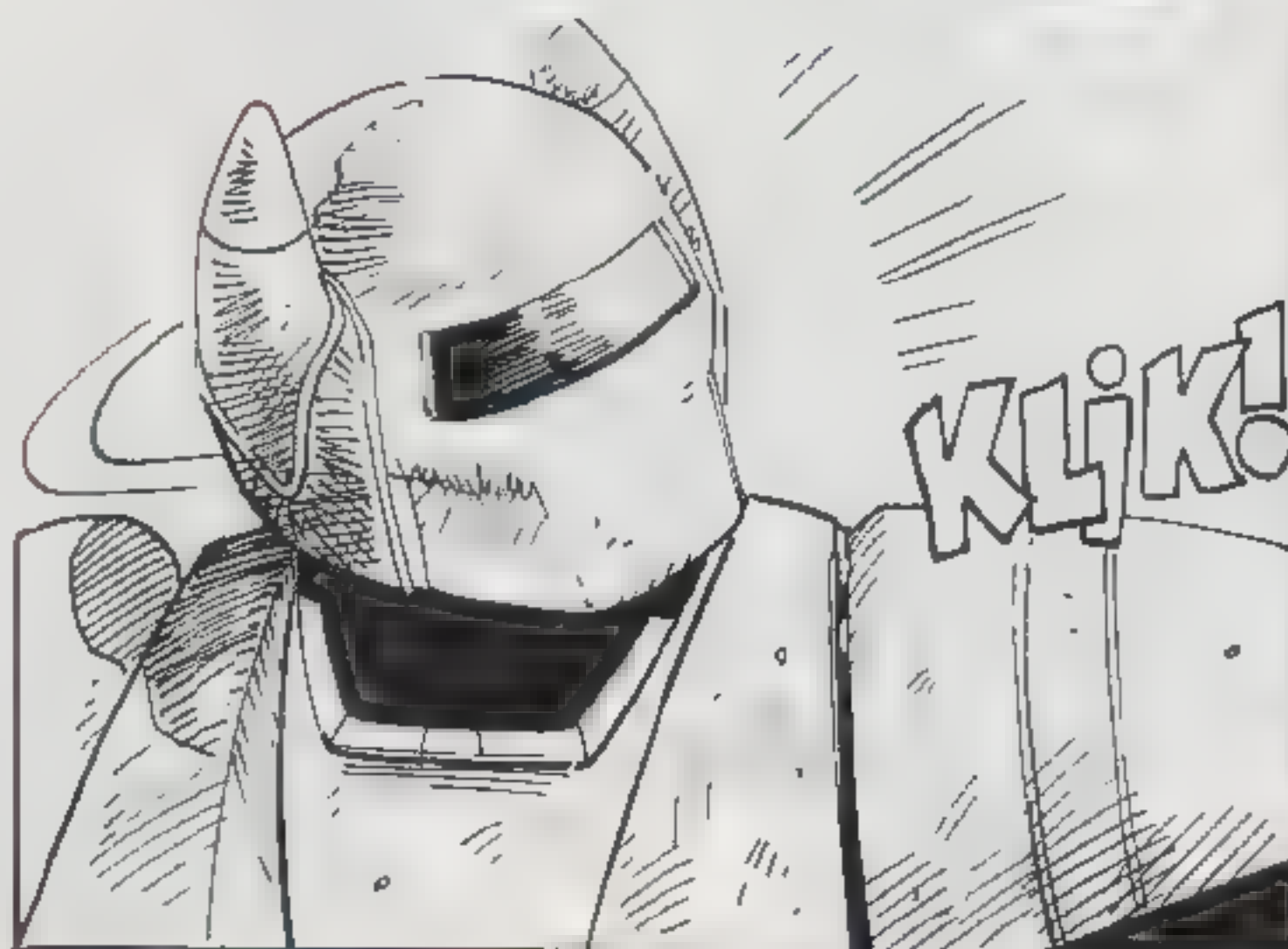
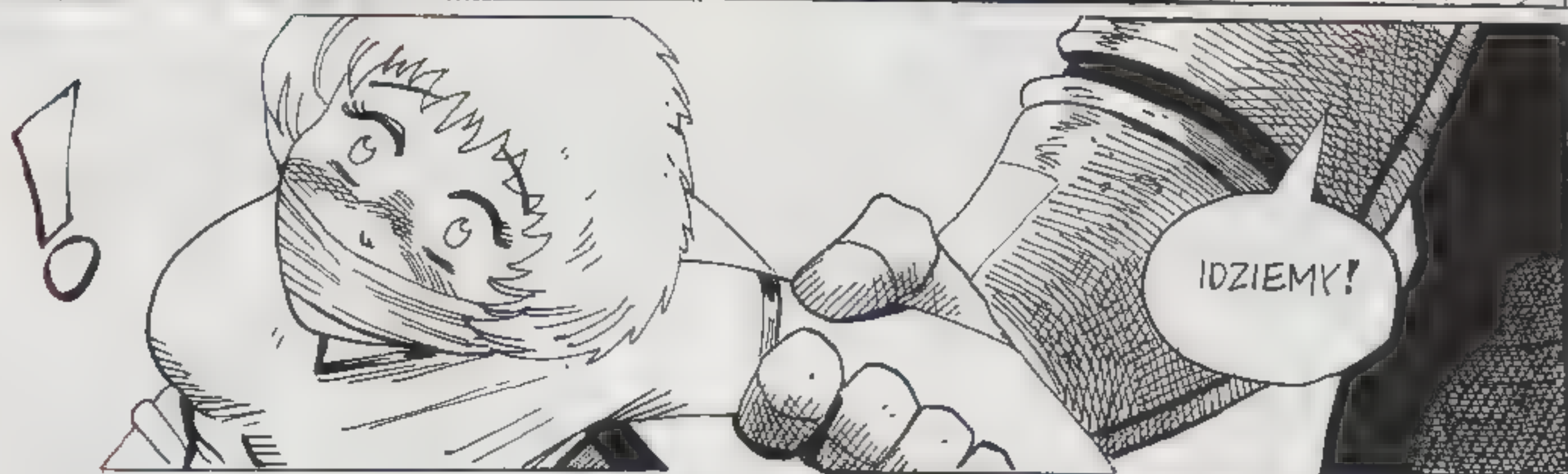
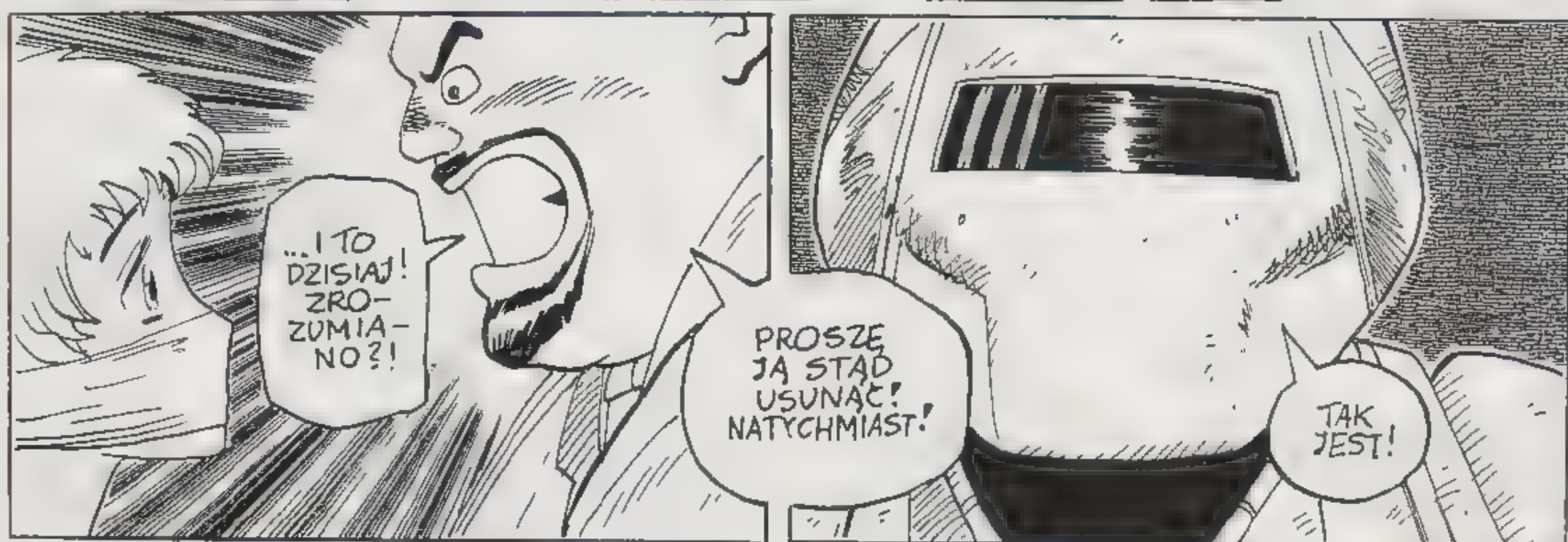
OTO MA-
KIETA **SILVER
EYE!!** OSIEDLA
MIESZKALNE, ZA-
KŁADY PRZEMY-
ŚLOWE, BARY,
KLUBY DROGIE
RESTAURACJE..

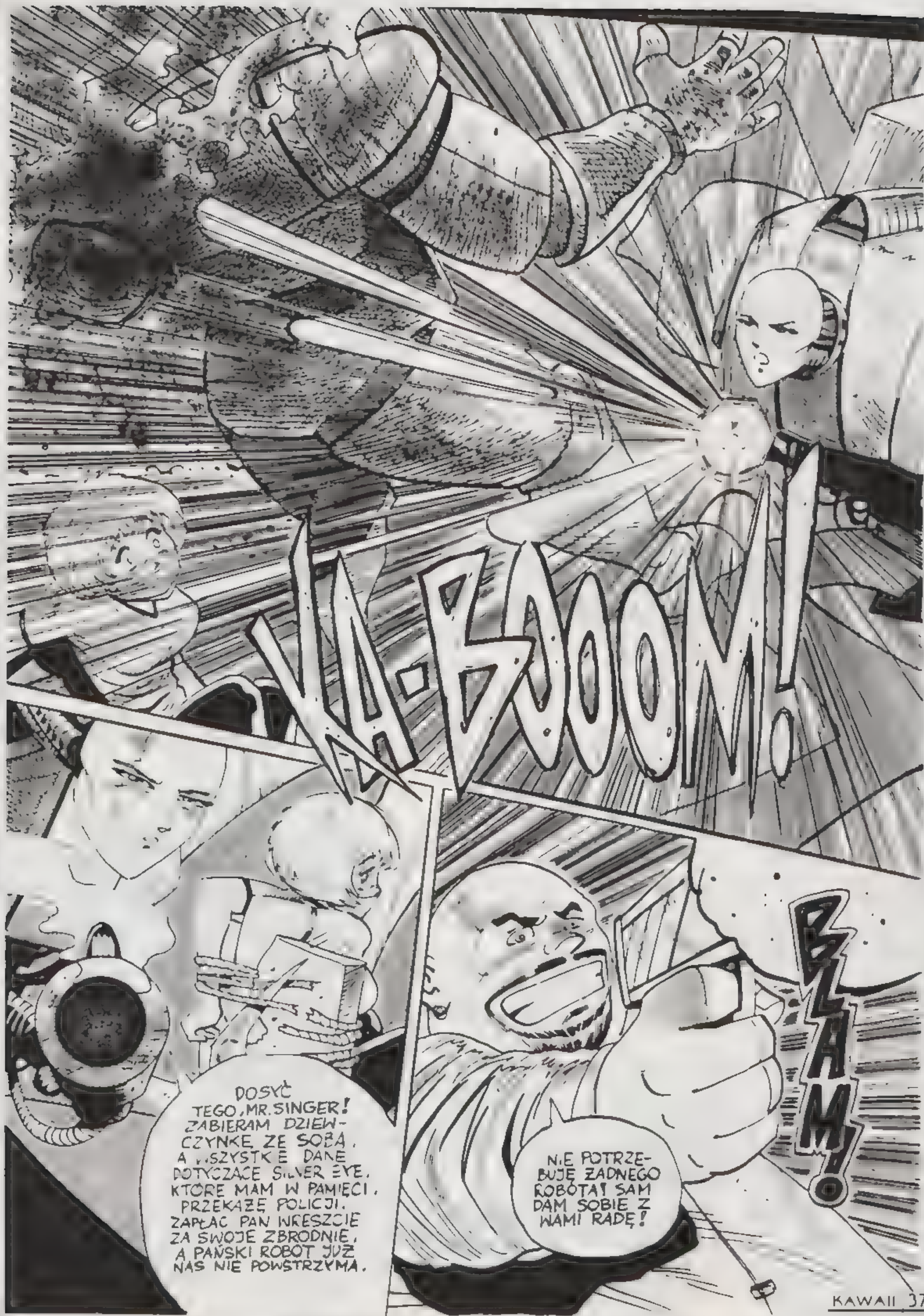
KASYNA, OŚRODKI
SPORTOWE I WY-
POCZYNKOWE, BA-
SENSY, PEŁWALNIE, SI-
ŁOWNIE, BIURA... PO-
TEŻNE ŹRÓDŁA DO-
CHODÓW - SPEŁNIENIE
MOICH MARZEŃ!

JAKO ADMI-
NISTRATOR, BE-
DE ZARABIAŁ MIL-
IONY! A ILE JUŻ
ZAOSZCZĘDZI-
ŁEM!

TO WSZY-
STKO BĘDZIE
MOJE!

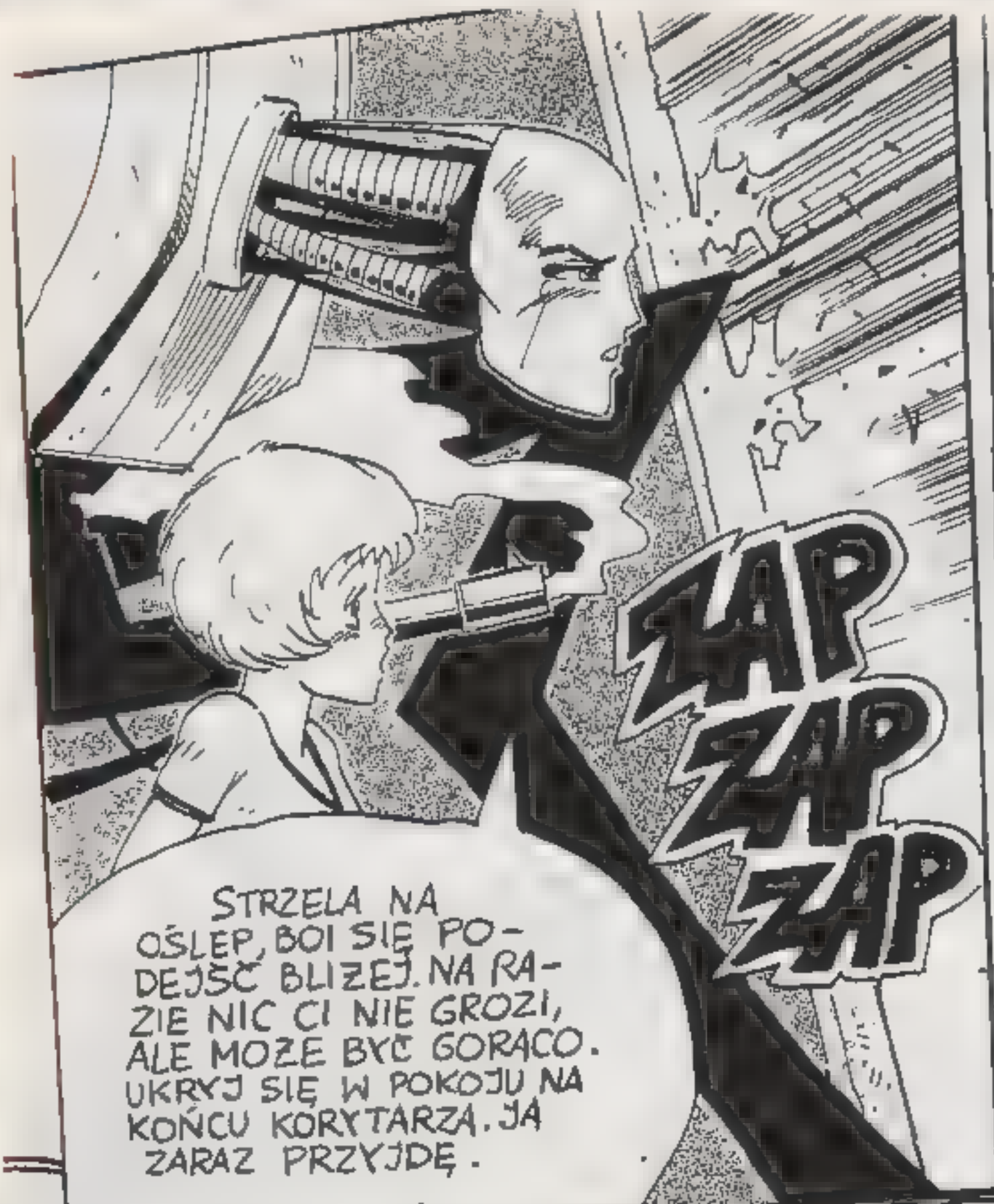




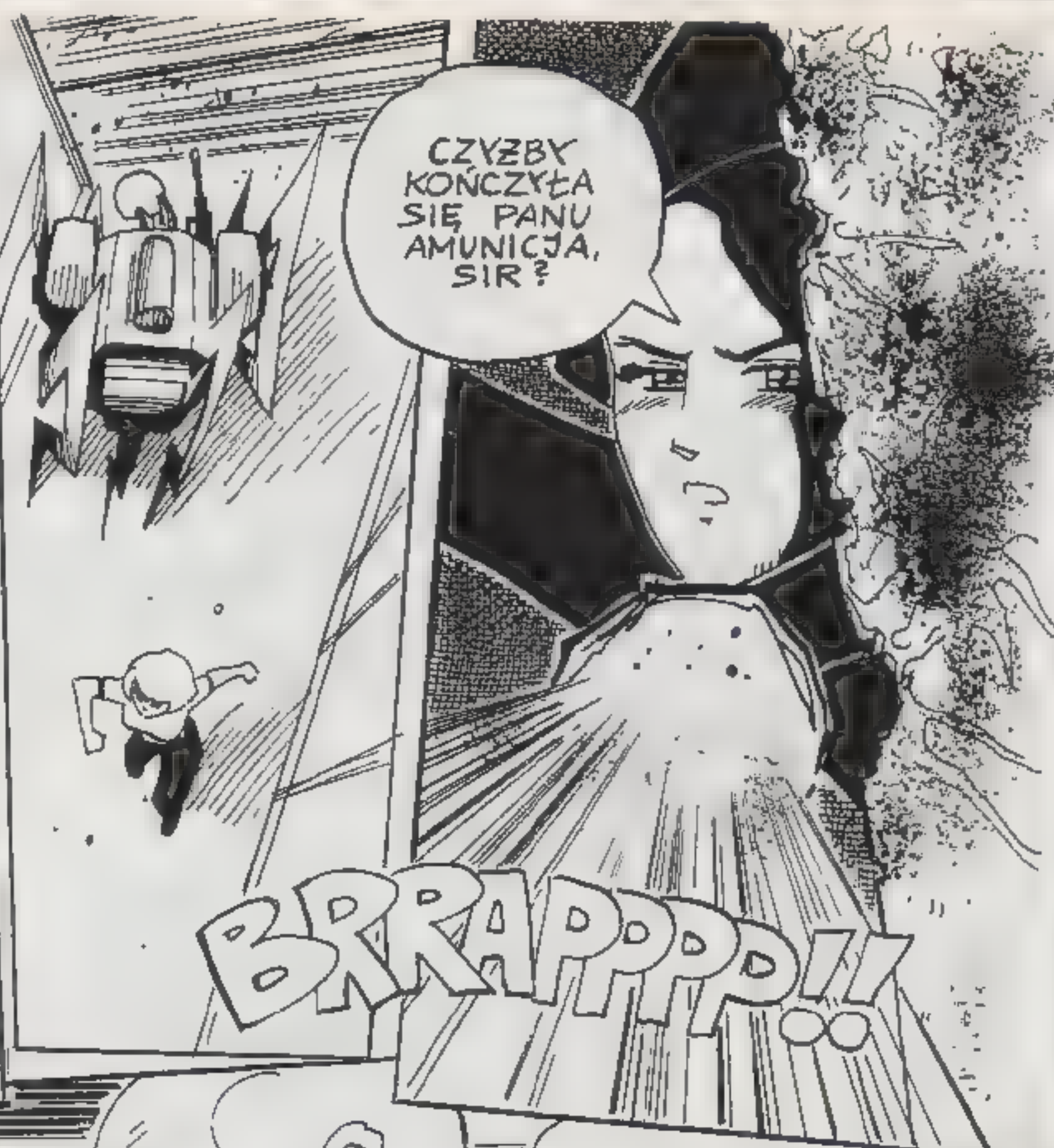


DOSYĆ
TEGO, MR. SINGER!
ZABIERAM DZIEW-
CZYNKE ZE SOBĄ,
A WSZYSTKIE DANE
DOTYCZĄCE SILVER EYE,
KTÓRE MAM W PAMIĘCI,
PRZEKAZĘ POLICJI.
ZAPŁĄC PAN WRESZCIE
ZA SWOJE ZBRODNIE,
A PAŃSKI ROBOT JUŻ
NAS NIE POWSTRZYMA.

NIE POTRZE-
BUJE ZADNEGO
ROBOTY! SAM
DAM SOBIE Z
WAMI RADĘ!

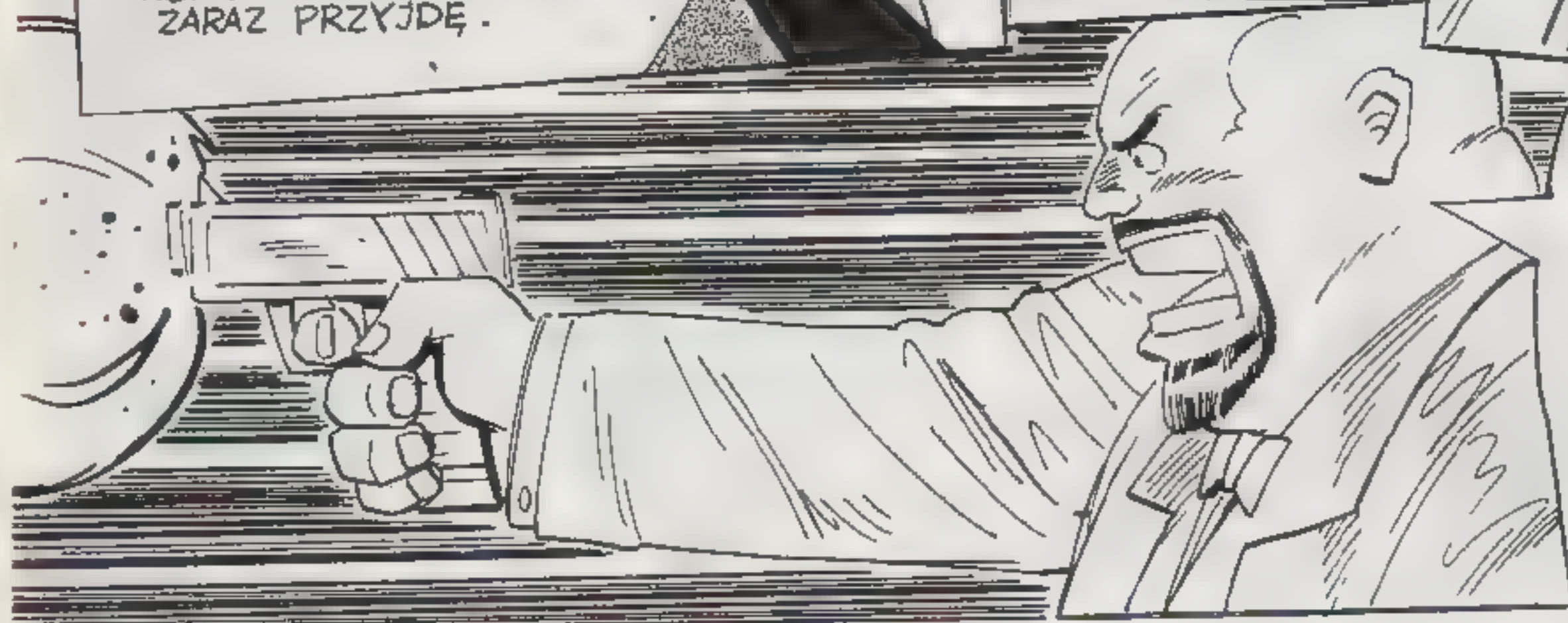


STRZELA NA
OŚLEP, BOI SIĘ PO-
DEJŚĆ BLIŻEJ. NA RA-
ZIE NIC CI NIE GROZI,
ALE MOŻE BYĆ GORACO.
UKRYJ SIĘ W POKOJU NA
KOŃCU KORYTARZA. JA
ZARAZ PRZYJDE.

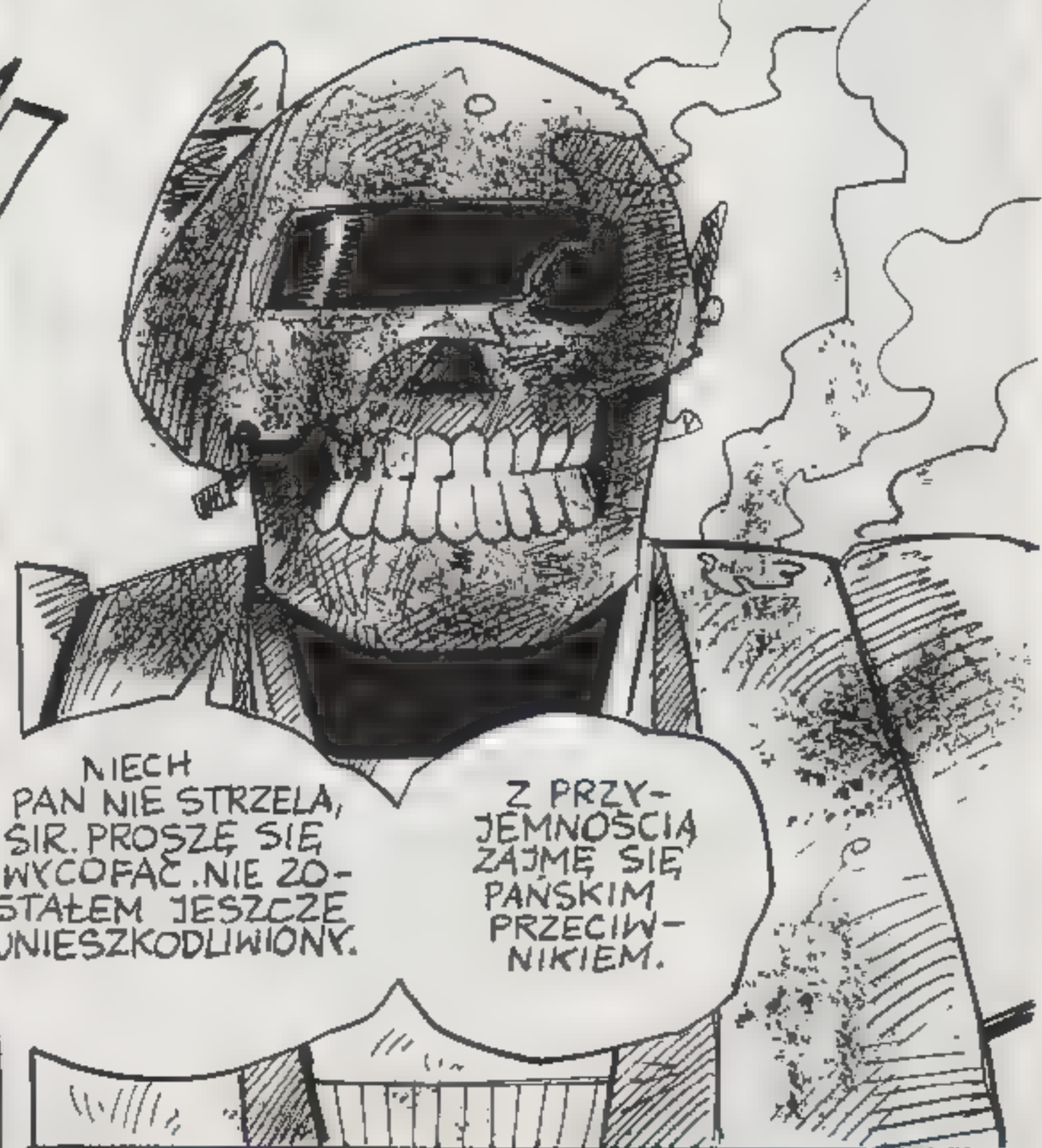
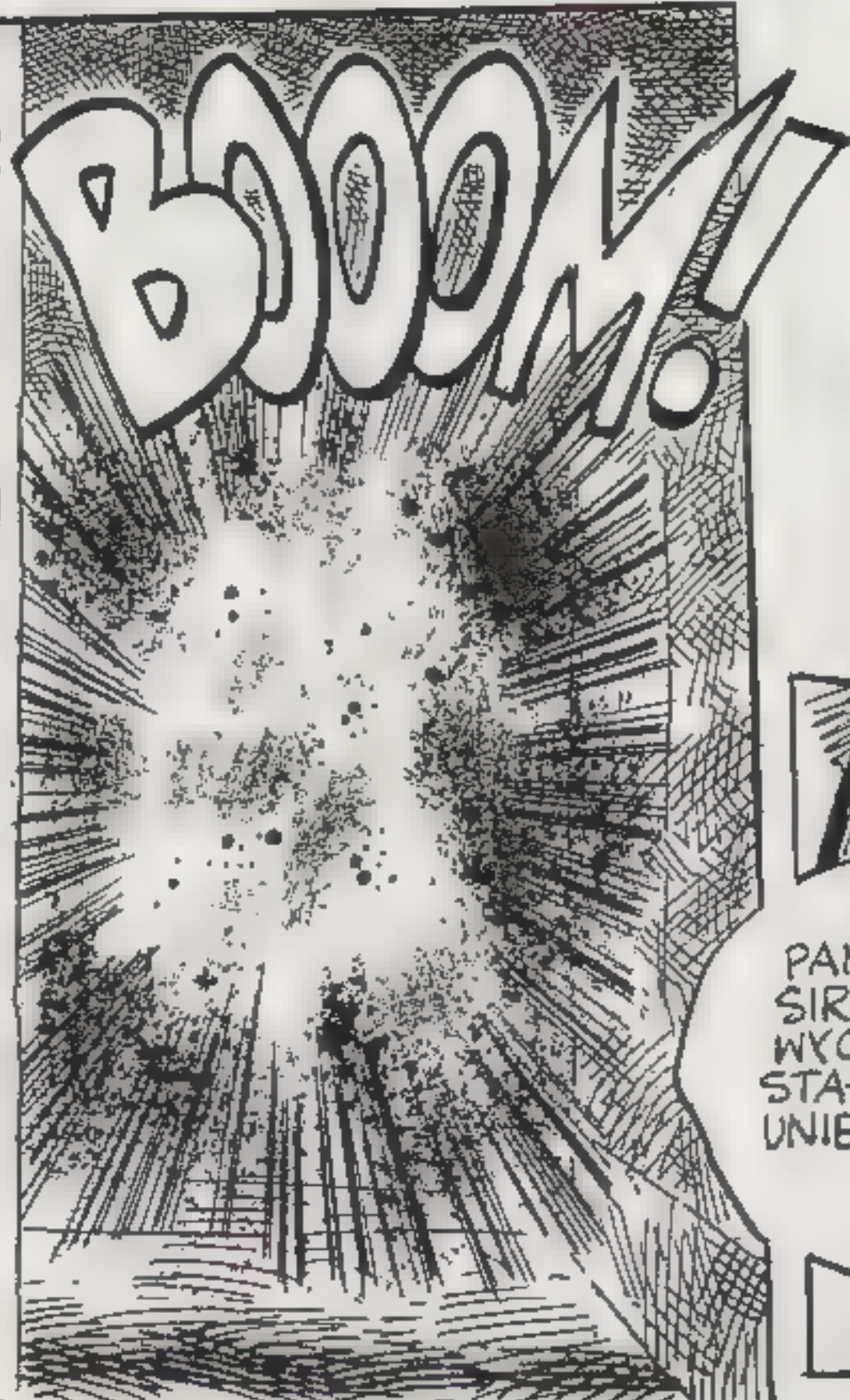


CZYBY
KOŃCZYŁA
SIĘ PANU
AMUNICJA,
SIR?

BRRAPPP!!



MAM
JESZCZE DOŚĆ,
BY CIĘ ZAŁATWIĆ,
ZDRADZIECKA
KUPO ZŁOMU! MO-
GŁEM SIĘ DOMY-
SLIĆ ŻE RYO ZO-
STAWIŁ TU JAKĄS
WTYCZKĘ! NIKT
CIĘ JUŻ NIE ZŁO-
ŻY Z POWROTEM!
NIE BĘDZIE
NAWET CO PO
TOBIE ZBIERAĆ!

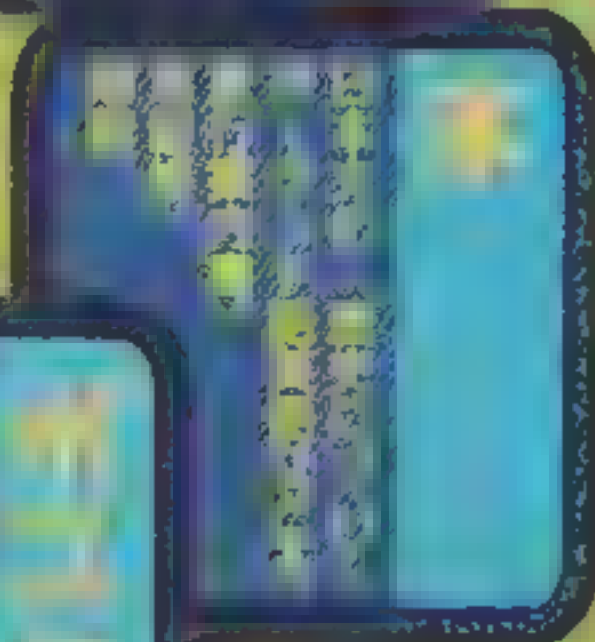
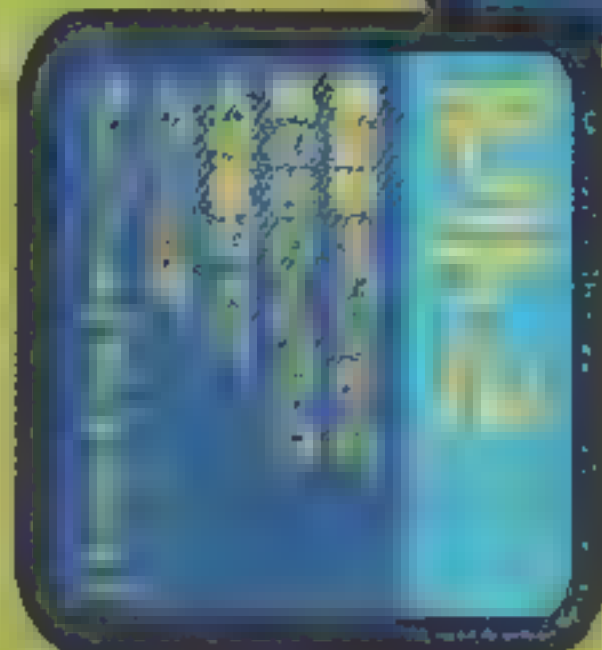


NIECH
PAN NIE STRZELA,
SIR. PROSZĘ SIĘ
WYCOFAĆ. NIE ZO-
STAŁEM JESZCZE
UNIESZKODLIWIONY.

Z PRZY-
JEMNOŚCIĄ
ZAJMĘ SIĘ
PANSKIM
PRZECIW-
NIKIEM.

e-mail: mangazyn@integraal.com.pl

2. W tym celu należy wypełnić formularz i przesłać go do: Mangazyn, ul. Grottgera 9 m. 3, 00-785 Warszawa. Formularz jest dostępny na stronie internetowej: www.mangazyn.com.pl. Formularz jest dostępny również w formie papierowej. Formularz jest dostępny również w formie papierowej. Formularz jest dostępny również w formie papierowej.



MANGA

oryginalne komiksy japońskie
najlepszych rysowników:
Evangelion,
A-a, Megamisama!,
Ranma 1/2,
Saint Seiya

CZASOPISMA

czasopisma manga i anime
Shonen Jump, Shonen Champion
Shonen Magazine, Shonen Thunder
Animedia
Animage

KSIAZKI

Książki o kulturze i historii
Japonii, po polsku
i w językach europejskich

PLAKATY

Sailor Moon, Akira
Evangelion,
Oh! My Goddess
Ghost in the Shell
Dragon Ball
Ruroni Kenshin

ALBUMY

artbook
Sailor Moon,
Neon Genesis Evangelion
Slayers

MODELE

Kido senshi Gundam,
Kaze-no-tani-no Nausicaä,
Daikaiju Gamera, Lupin III,
Streetfighter II

PON 9-20

CZYNNE

WTO-PT
9-17

MANGAZYN

Integraal Multimedia s.c.

Biuro Handlowe:
Grottgera 9 m. 3
00-785 Warszawa



(22) 845 09 51 • 254 44

日本まんが古本店

SAILOR MOON

Odcinki 45 i 46 serialu *Bishojo Senshi Sailor Moon* nie były niestety emitowane w naszej telewizji. Według oficjalnych informacji było to spowodowane tym, że taką właśnie otrzymaliśmy wersję serialu skróconą o te dwa odcinki... W związku z powtarzającymi się prośbami z Waszej strony w tym numerze *Kawaii* prezentujemy Wam streszczenie odcinka 45. Streszczenie kolejnego odcinka w przyszłym numerze.

Odcinek 45

Odcinek rozpoczyna się migawkami przedstawiającymi różne katastrofy. Usagi próbuje upić coś dla swej rodziny, jak zwykle, jednak wysiłki te spalają na panewce... oraz kuchence. Artemis mówi, że nie ma czasu do stracenia i czarodziejki powinny się spieszyć. Zarówno on, jak i Luna mają na sobie jeszcze bandaż, które są pozostałością po ostatniej wyprawie na Biegun Północny.

Po zachodzie Słońca dziewczęta spotykają się w świątyni Hikawa Jinja, gdzie zmieniają się w czarodziejki. Po chwili ustawiają się w kręgu.

I gdy księżyc wychodzi zza chmur, Artemis wypowiada słowa „Czarodziejska teleportacja”, po czym dziewczęta przenoszą się na Biegun Północny. Tam znajdują się Bramy do Królestwa Ciemności...

Na Biegunie panuje zamieć i Usagi narzeka na zimno, lecz zostaje za to szybko skarcona przez Sailor Mars. Sailor Mercury wystukuje coś cały czas na swym komputerze. Po chwili wskazuje kierunek, w którym należy iść, by dojść do Bram. Czarodziejki zaczynają przedzierać się przez zamieć. W tym samym czasie Królowa Beryl wysyła na spotkanie czarodziejkom pięć demonów zła. Czarodziejki zmierzają ku Bramom Królestwa Ciemności, gdy nagle zamieć ustaje. Po chwili jednak zamiast niej pojawia się gęsta mgła. Czarodziejki są zaniepokojone. Nagle przed nimi ukazują się Tuxedo wołające o pomoc. Czarodziejka z Księżycą chce ku niemu iść, lecz Sailor Mercury i Jupiter zatrzymują ją. Tuxedo ponawia prośbę o pomoc. Sailor Moon nie wytrzymuje i biegnie ku niemu, lecz na szczęście Sailor Mars, Jupiter i Venus zdołają w porę ją zatrzymać.

Ami stoi

nadal na swym poprzednim miejscu i nie wypuszcza swego komputera z rąk. Nagle oczy Tuxedo robią się czerwone, a na jego twarzy ukazują się ironiczny uśmiech.

W tej chwili odczyty komputera Ami wskazuje, że Tuxedo jest... demonem. Sailor Mercury ostrzega czarodziejki, jednak jest już za późno - z wnętrza Tuxedo wylaniają się macki. W ostatniej chwili wojowniczkę odskakuje w bok. Tuxedo znika, a zamiast niego ukazują się demony. Sailor Moon jest oburzona i mówi, że nie wybaczy demonowi tej zniewagi, a na koniec dodaje swoje „Ukarzę cię w imieniu Księżycy”. Po chwili zza pleców demona wychodzą pozostałe cztery demony. Nagle wszystkie znikają - znów widać Tuxedo. Rei jest pewna, że tym razem Usagi nie da się nabrać na tę iluzję. Jednak ta znów biegnie ku Tuxedo. Ponownie wojowniczki ledwo zdołały zatrzymać Usagi i odskoczyć w bok.

Teraz wszystkie biegną w stronę Sailor Mercury. Sailor Jupiter zatrzymuje się i wypowiada swoje zaklęcie, jednak nie do końca, gdyż teraz zamiast Tuxedo widać Motoki - jej skrytą miłość. Demony wykorzystują zaskoczenie i moment wahania Czarodziejki z Jupitera, by ją pojąć. Momenta nie zdąży pod Makoto wylaniają się ciemne macki, które wynoszą ją wysoko w górę. Sailor Mars i Sailor Moon wypowiadają swe zaklęcia chcąc przeciąć macki, lecz rezygnują, gdy demony przybierają się do Sailor Jupiter. Ta, chcąc obronić się przed atakiem, wypowiada swe zaklęcie „Supreme Thunder” (czyli „Błyskawice, grzmoty do pomocy” - jak jest to przetłumaczone u nas). Następuje wielki wybuch. Na dole widać jeszcze żywą czarodziejkę. Usagi prosi ją, by nie umierała, jednak bezskutecznie. Po wyszeptaniu kilku słów Makoto umiera... Sailor Moon płacze i krzyczy, że Królestwo Ciemności może już zabrać Srebrny Kryształ. Biegnie w stronę Bram, lecz Sailor Mars i Sailor Mercury zatrzymują ją. Usagi szamocze i krzyczy. Cicha i spokojna, jak dotąd Sailor Mercury wymierza jej policzek i mówi, że Makoto nie zginęła na marne. Po chwili odwraca się i oznajmia, że nadchodzą demony. Prosi resztę, by zostawiły ją i odeszły. Sailor Venus, Sailor Mars odchodzą, zostawiając Ami samą. Po chwili Czarodziejka z Merkurego ukazuje się jej, chłopiec - Urawa. Ami nie daje się jednak nabrać i wystukuje coś na swoim komputerze. Po chwili obraz w jej okularach z wyświetlaczem rozmazuje się. Następuje wybuch i w jej stronę zaczyna płynąć gorąca awa. By ją zatrzymać, czarodziejka wypowiada swoje „Shabon spray” (czyli „Mydło - Powidło” - brzmi idylotycznie). Ze stałej już lawy wyskakuje trzy demony. Teraz przed Sailor Mercury ukazują się czerwona kula ognia, wewnątrz której znajdują się demony. Czarodziejka rozpoznaje, że to iluzja. Za pomocą

komputera Sailor Mercury odnajduje jej źródło energii. Używa swego zaklęcia, by dostać się do środka kuli. Tam jednak zostaje złapana przez demony. Dostaje dużą dawkę wyladowań elektrycznych. Jednak ostatkiem sił rozbija przy pomocy swego komputera kryształ na czole jednego z demonów. Jego źródło mocy. Gdy ognista kula znika, widać już tylko leżące na lodzie ciało Sailor Mercury.

Sailor Moon wyczuwa śmierć Ami i załamuje się. Gdy Usagi płacze, Sailor Venus spostrzega, że lód pod Czarodziejką z Księżycą zmienił kolor. W ostatniej chwili spychają z tamtego miejsca. W tym samym momencie lód pod nią pęka i wylania się z niego ciemne macki, które na pierw wynoszą Minako wysoko w górę, a potem wciągają pod lód. Z dziur w lodzie raz po raz wylania się struga światła, której towarzyszą krzyki Sailor Venus i demonów. Pod lodem Minako wypowiada „Crescent beam” (tłumaczenie jest błędne; z pewnością nie mało to być „Groch, fasola” a-e oóż możemy poradzić ...) i dotyka palcem czola stojącego naprzeciw niej demona. W tej chwili pozostałe demony z krzykiem odskakują w bok. Zaklęcie Minako zabija demona i ją samą, wywołując przy tym wybuch.

Sailor Mars odciąga stamtąd szamoczącą się Sailor Moon. Nagle przed nimi ukazują się dwa ostatnie demony. Sailor Mars mówi, że się nimi zajmie Usagi protestuje, bojąc się o życie swe, ostatnie przyjaciółki. Ta odpowiada, że nie może zginać. Lecz nim Sailor Mars wypowiada swe zaklęcie, oba demony znikają pod lodem, a jedynym śladem wskazującym na to, że tam były, są dwie dziury w lodzie obok nóg Sailor Mars. Po chwili następuje wybuch i góra lodu przykrywa Sailor Mars. Czy Sailor Moon robią się czarne. Czyżby straciła ostatnią z przyjaciółek? Za oszłomioną Sailor Moon z lodu wylania się jeden z dwóch demonów. Usagi patrzy na niego nieprzytomnym wzrokiem. W chwili, gdy demon

przygotowuje się do ataku, z góry lodu wylania się struga ognia, która zabija go. Usagi widzi błyski z wnętrza góry. Co chwilę ciszę przesywają krzyki Sailor Mars. Po pewnym czasie z góry wylania się demon trzymający w swych mackach Sailor Mars. Demon kładzie Czarodziejkę z Marsa na lodzie i przygotowuje się do ataku na Sailor Moon. Nagle Rei łapie go za jedną z macek i wypowiada zaklęcie „Fire soul” („Potęgi ognia”). Następuje wybuch. Przed Sailor Moon leży Sailor Mars, która po wyszeptaniu kilku słów umiera.

Sailor Moon siedzi teraz sama i oszłomiona na lodzie. Nagle jej ramienia dotyka jakaś dłoń. Usagi odwraca się i wodzi duchy Sailor Jupiter i reszty czarodziejek. Przybyły one, by przypomnieć Sailor Moon o tym, że misja jeszcze nie dobiegła końca. Teraz Czarodziejka z Księżycą biegnie do Bramy Królestwa Ciemności z nową nadzieją w sercu. Przedstawienie musi trwać, a prawdziwa walka dopiero się zaczyna.

Koniec odcinka 45

Aeka



Sailor Moon - Sailor Stars

Produkcja: Naoko Takeuchi/Toei/Bandai/
Toho/Kodansha
Dystrybucja: Toei Animation Co.Ltd./Polsat
Reżyseria: Junichi Sato
Muzyka: Takanori Arisawa, Tetsuya Komuro,
Kazuo Sato

KISS

KISS ME!

część 3

Jak zrobić własnego KISSa - odcinek drugi: efekty specjalne

Ostatnio pisałam o budowie pliku .cnf kissa. Teraz czas na omówienie efektów specjalnych, czyli tych, które można wpisać do pliku konfiguracyjnego (.cnf). Bez zbędnych wstępów przejdźmy od razu do rzeczy.

Jak zapewne pamiętacie, w ten oto sposób wygląda znajoma już konfiguracja

```
.komentarze
%palette1.kcf
%palette2.kcf
(640,480) ; rozmiar
[0 :
jeszcze inne komentarze
#3 fog.cel *1 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
#0.10 dress.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
#1.32000 body.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
#0.10 dress_cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
jeszcze inne komentarze
```

Początek kodu kissa (opisu efektów specjalnych) znajduje się na końcu, zaraz po umieszczeniu ostatnich plików * cel i komentarzy

```
:@EventHandler()
:@initiale()
:@begin()
```

Wygląda to właśnie w ten sposób. Każda funkcja musi być poprzedzona @ (tzw. „małpą”). Teraz czas na omówienie tych efektów. Cały opis kodu podzielony jest na 3 części. Część pomiędzy @initiale() a @begin() (tutaj, czyli w nawiasach znajdują się funkcje, które są wykonywane przed załadowaniem się kissa) druga część pomiędzy @begin() a @end (tutaj wykonywane są funkcje, które dzieją się na „żywo”, do czego służyć będzie też komenda „timer”, i ostatnia część po @end (zdarzenia tutaj wykonywane są przy wychodzeniu z pliku)

To był właściwie najważniejszy akapit służący do zrozumienia zasad działania tego kodu. Teraz zajmę się opisem poszczególnych funkcji kodu kissa, a potem podam przykłady ich zastosowań

Alarm(numer)

Używana kiedy wartość timera wynosi 0, czyli jako znacznik nowej akcji. W większości przeglądarek akceptuje tylko 0-64 alarmów, jedynie najnowsza przeglądarka PlayFkiss akceptuje 0-511 alarmów

Catch(#obiekt) / catch(„plik.cel”)

Funkcja, która powoduje, że naciśnięty obiekt jest „gotowy” do wykonania czynności następnej.

Collide(„plik.cel”, „plik2.cel”)

Jak w pierwszym przypadku, wstęp do dalszego działania. Sprawia, że można zdefiniować jakąś akcję, jeżeli już obiekty plik.cel i plik2.cel na siebie najdą. Funkcja ta działa jedynie w przeglądarce FKiss2

Set(numer okienka)

Jest to funkcja, którą można wpisać np. po funkcji catch. Wtedy po naciśnięciu „plik.cel” program przeskoczy do okienka, którego numer jest podany w tej funkcji, proste nie?

To były komendy trudniejsze dla standardowej przeglądarki WKISS. Teraz opiszę komendy podstawowe dla wszystkich przeglądarek

Altmap(#obiekt) / altmap(„plik.cel”)

Zamienia wszystkie widzialne obiekty na niewidzialne, vice-versa. Działa jako funkcja wykonawcza, np. po użyciu catch i altmap, obiekt będzie znikał i się pojawiał po klikaniu na nim

Debug(„Blah, blah, - Cześć :”)

Moja ulubiona funkcja. Działa jako funkcja wykonawcza i po funkcji np. catch będzie powodować pojawienie się komunikatu

Map(#obiekt) / map(„plik.cel”)

Mapuje (pokazuje) wszystkie pliki

Music(„plik.mid”)

Wstawia podkład muzyczny. Działa jedynie w przeglądarce PlayFkiss

Sound(„plik.wav”) / sound(„plik.au”)

Wstawia dźwięk. Po funkcji catch będzie powodowała odegranie dźwięku, po naciśnięciu na wybrany obiekt

Timer(liczba)

Uruchamia timer. Ustawienie timera na 0 powoduje wyłączenie go. Mikrosekunda to 1/100 sekundy. A timer ustawiony na 100 mikrosekund spowoduje rozpoczęcie zdefiniowanej dalej akcji po 1 sekundzie od uruchomienia pliku

Unmap(#obiekt) / unmap(„plik.cel”)

Dzięki tej funkcji obiekty przestają być widzialne

To były najważniejsze i najpotrzebniejsze funkcje FKISSa. Teraz podam parę przykładów ich zastosowań. Założmy, że chcemy sprawić, by dziewczyna w naszym pliku mrugała oczami. Mamy np. pliki „girl.cel” jako rysunek dziewczyny z otwartymi oczami i „eye.cel” - rysunek dziewczyny z zamkniętymi oczami. Gotowa konfiguracja wygląda tak

```
:@EventHandler()
:@initiale()
:@unmap(„eye.cel”) ; jeszcze przed widzialnymi
efektami sprawiamy, że rysunek z zamkniętymi
oczymi znikną, mimo że naprawdę jest nałożony na obiekt
„girl.cel”
:@begin() ; od tego miejsca zaczynają się efekty
widzialne
:@alarm(1) ; pierwsza definicja nowego efektu;
:@timer(200) ; sprawia, że po dwóch sekundach od
uruchomienia tego pliku będzie wykonana akcja
tego alarmu;
:@map(„eye.ce.”) ; teraz sprawiamy, że obiekt
„eye.cel” staje się widzialny;
:@timer(100) ; po następnej sekundzie...
:@unmap(„eye.cel”) ; ...obiekt znów znikną;
:@timer(500) ; po wpisaniu tego timera, wiadomo,
że efekt ten będzie powtarzał się co 5 sekund
:@alarm(2) ; to już druga definicja - Inny efekt,
:@catch(„girl.cel”) ; sprawia, że po naciśnięciu na
obiekt „girl.cel”...
:@sound(„hello.wav”) ; słyszymy dźwięk „hello
wav”
:@end() ; teraz będą wstawione funkcje wykonywane
przy wyjściu z programu.
:@debug(„Na razie!”) ; przy wyjściu pojawia się
komunikat „Na razie!”;
```

To były tylko przykłady zastosowań różnych funkcji. Mam nadzieję, że to pomogło zrozumieć znaczenie funkcji typu „map”, „timer” czy „alarm”. Na koniec zostawiłam sobie najfajniejszą funkcję, obsługiwaną tylko przez przeglądarkę PlayFkiss. Komenda ta wpisywana jest w nietypowym miejscu, bo w wypisie obiektów. Jest to funkcja, która sprawia, że obiekty są przezroczyste

```
#3 fog.cel *1 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;t128
#0.10 dress.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;%t0
#1.32000 body.cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;%t200
#0.10 dress_cel *0 :0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 ;
```

Wpisanie w miejsce komentarzy tych funkcji (%t - transparenty, ang. przezroczystość), sprawia, że te obiekty będą przezroczyste. %t można ustawiać od 0-200, gdzie zero w ogóle nie jest przezroczyste, a 200 jest już niewidoczne.

To było wszystko, co należy wiedzieć, jeżeli chce się zostać zaawansowanym programistą w języku Kissae. Jak sami musicie przyznać, nie jest to trudne. Jeżeli ktoś ma albo pytania, piszcie milou@polbox.com

Gracjana Zielińska

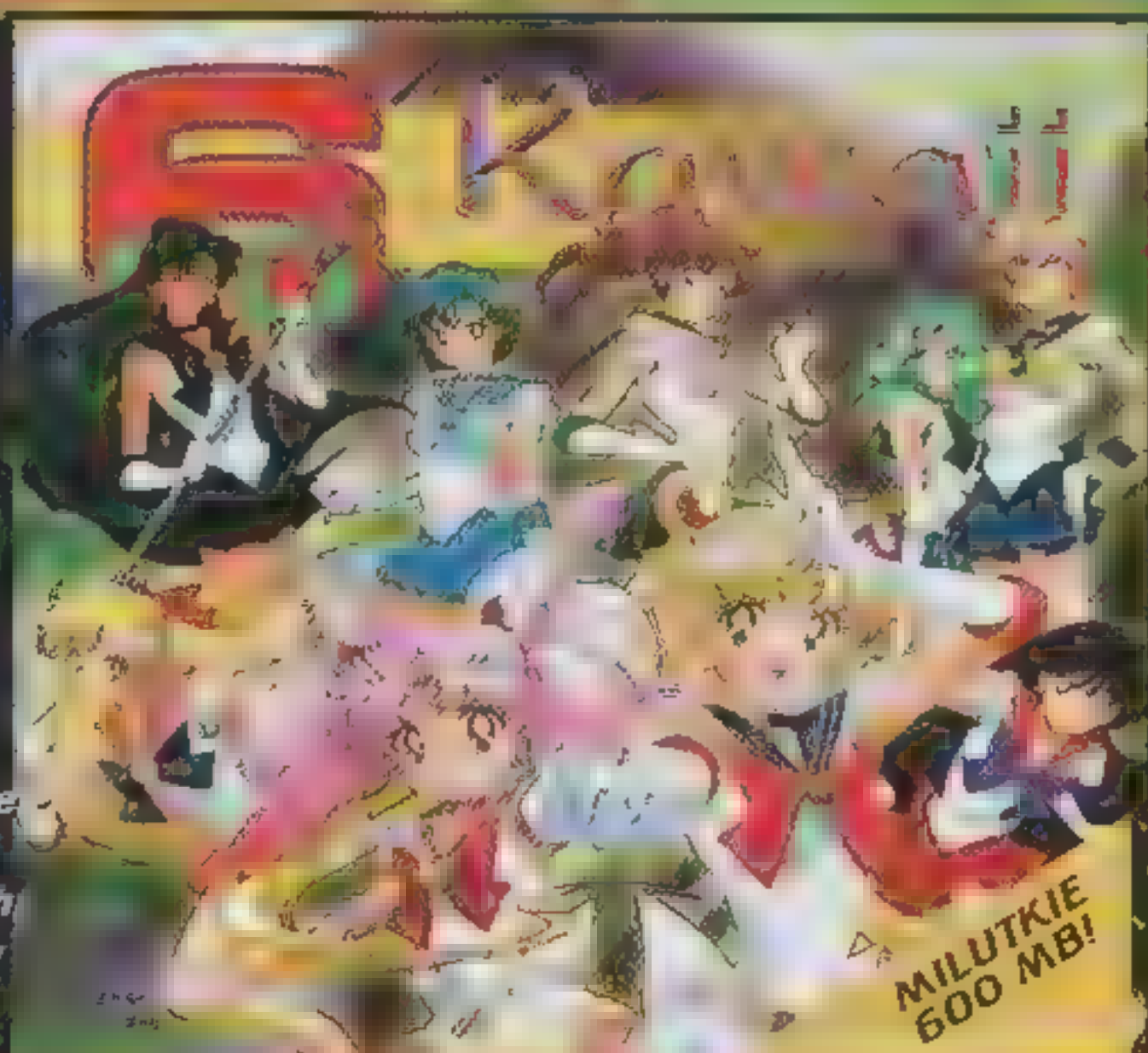
CD6

UWAGA!!!

komputery klasy PC

Tego jeszcze nie było!
Kawaii CD6 - Krążek na szostkę z plusem!

Wśród wielu specjalnych animacji, grafik i grafik na Kawaii CD6 znajduje się PRZED WISZKIM SAILOR MOON! Ponad 1000 najlepszych grafik na krążku znajdziesz: czółowke z serii Super 3, która w wersji polskiej została nominowana! Ponad 1000 najlepszych grafik na krążku znajdziesz: czółowke z serii Super 3, która w wersji polskiej została nominowana! Ponad 1000 najlepszych grafik na krążku znajdziesz: czółowke z serii Super 3, która w wersji polskiej została nominowana!



Kawaii CD6!!!
Już wkrótce...

MANGA DADA!

TO ABSURD. TANIA MANGA TO NASZA OFERTA!

Kolekcja grafik
Hentai Manga - 35.00



Ponad 1850 obrazków w formacie jpeg, gif, tiff, bmp. Nie powtarzają się! Atrakcją jest lista serwerów FTP z mangą. Bonus to demo NINJA2. Pełny odjazd!



WORLD OF MANGA II
Prawie 1500 obrazków w formatach jpeg, gif, tiff, bmp, nowa porcja sit'ów FTP z mangą oraz extra kilka filmowych plików audio (au, wave). Na płycie niezbędne oprogramowanie.



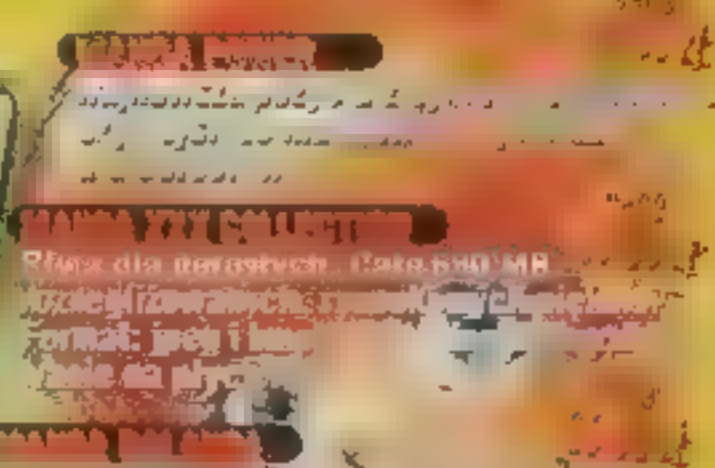
WORLD OF MANGA III
Migawki z bajek "Czarodziejka z Księżyca" i "Ranma", mnóstwo robotów i samolotów. Całość to 4000 obrazków!



WORLD OF MANGA IV
Długo wyczekiwana przez wszystkich porcja nowych mang dla każdego.



WORLD OF MANGA V
Płyta zawiera jedyną w swoim rodzaju kolekcję Kiss-ów



HENTAI ANIME:

L'ELISIR D'AMOR 1CD, 60 min. format AVI - 55.00
ADVENTURE KID 1CD, 60 min. format AVI - 55.00
DEMON SCHOOL 1CD, 60 min. format AVI - 55.00
DEMON SCHOOL CONCLUDE 1CD, 60 min. format AVI - 55.00
LA BLUE GIRL 1CD, 60 min. format AVI - 55.00
BLACK BOARD JUNGLE 1CD, 60 min. format AVI - 55.00
BLACK BOARD JUNGLE part 3 1CD, 60 min. format AVI - 55.00

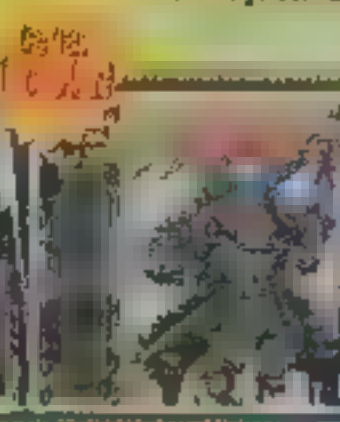
Screeny, animacje, demo gier, muzyka (mp2, wave, midi), programy mangowe Karaoke.



1xCD
Czas trwania 85 min



2xCD
Czas trwania 112 min.



2xCD
Czas trwania 94 min.



1xCD
Czas trwania 68 min.



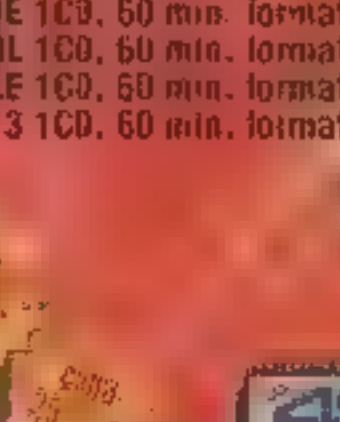
2xCD
Czas trwania 124 min.



2xCD
Czas trwania 117 min.



2xCD
Czas trwania 117 min.



2xCD
Czas trwania 117 min.



2xCD
Czas trwania 117 min.

SPRZEDAŻ WYSYŁKOWA I KORESPONDENCJA: EXE, Skrz. poczt. 63, 53-650 Wrocław 57
TELEFONY: tel. (071) 3537002, tel. (071) 3537006, tel. (071) 3460086, fax (071) 3537010
STOISKO FIRMOWE: DOM HANDLOWY "KAMELEON" ul. Szewska 6/7, III piętro, Wrocław
BIURO HANDLOWE: EXE, ul. Kollata 4, 51-152 Wrocław

INTERNET: <http://www.exe.com.pl> E-mail: exe@exe.com.pl

EXE



Tak sobie pomyślałem, że powinienem zatytułować tę recenzję:

OSTATNIA PARÓWECZKA BARRY'EGO KENTA

Dlaczego? W filmie „Miś” Stanisława Barej jest taka scena, kiedy to do ogromnej kolejki w studio filmowym podchodzi kobieta. Przezornie, jak to w „poirelu”, pyta się leżącego mężczyzny: „Do czego ta kolejka?”. Ten zaś z wrodzoną sobie uprzejmością odrywa się od czytanej gazety i odpowiada zgodnie z prawdą: „Do Ostatniej Paróweczki Barry'ego Kenta” (wszak była to kolejka statystów czekająca na angaż do filmu o takim właśnie tytule). Nasza pani więc rezygnuje widząc taki tłok i mówi: „Do ostatniej? Ach! To dla mnie już nie wystarczy!”

właśnie obecnie znalazłem się w dokładnie takiej

(prawie jak placek z wiśniami!), zmonopolizowałem swój własny czas, a naprzykrzające i narzucające się mi całymi dniami seksowne blondynki nabawiły się ze względu na moją obojętność kompleksów niższości, których pozazdrościłby im sam Franz Kafka

Panowie z firmy Squaresoft zmiędzili mnie na miejscu. Nigdy się nie spodziewałem, że kiedykolwiek może powstać gra RPG, która jest w stanie mnie zainteresować, a jednak doczekałem się takiego dnia. „Final Fantasy VII” jest jak dotąd największą tego typu grą, jaka powstała w Japonii. Za jej realizację odpowiadał Hironobu Sakaguchi, który jest również producentem całej serii. Jest to produkt, o którym marzyłem od dawna. Już wcześniej o niej marzyłem, ale ze względów technologicznych (hardware) ówczesna platforma sprzętowa nie była w stanie sprostać wymaganiom. W końcu jednak wysiłkiem ogromnej rzeszy ludzi (gdzieś wyczyta-

FINAL FANTASY VII

samej sytuacji. O grze „Final Fantasy VII” pisały już chyba (?) wszystkie polskie pisma branżowe, zajmujące się grami na konsole video. Ja zaś stoję właśnie na końcu tej kolejki, zastanawiając się, czy dla mnie jeszcze coś wystarczy. Czy właściwie można napisać w takiej sytuacji? Czy zostało jeszcze coś, co nie zostało napisane o wte-

Dobra, w takim razie do tytułu dorzucę jeszcze podtytuł: „Semantyczne formy nieistotnego działania”

JAPONSKI ROLPLEJ (RPG)

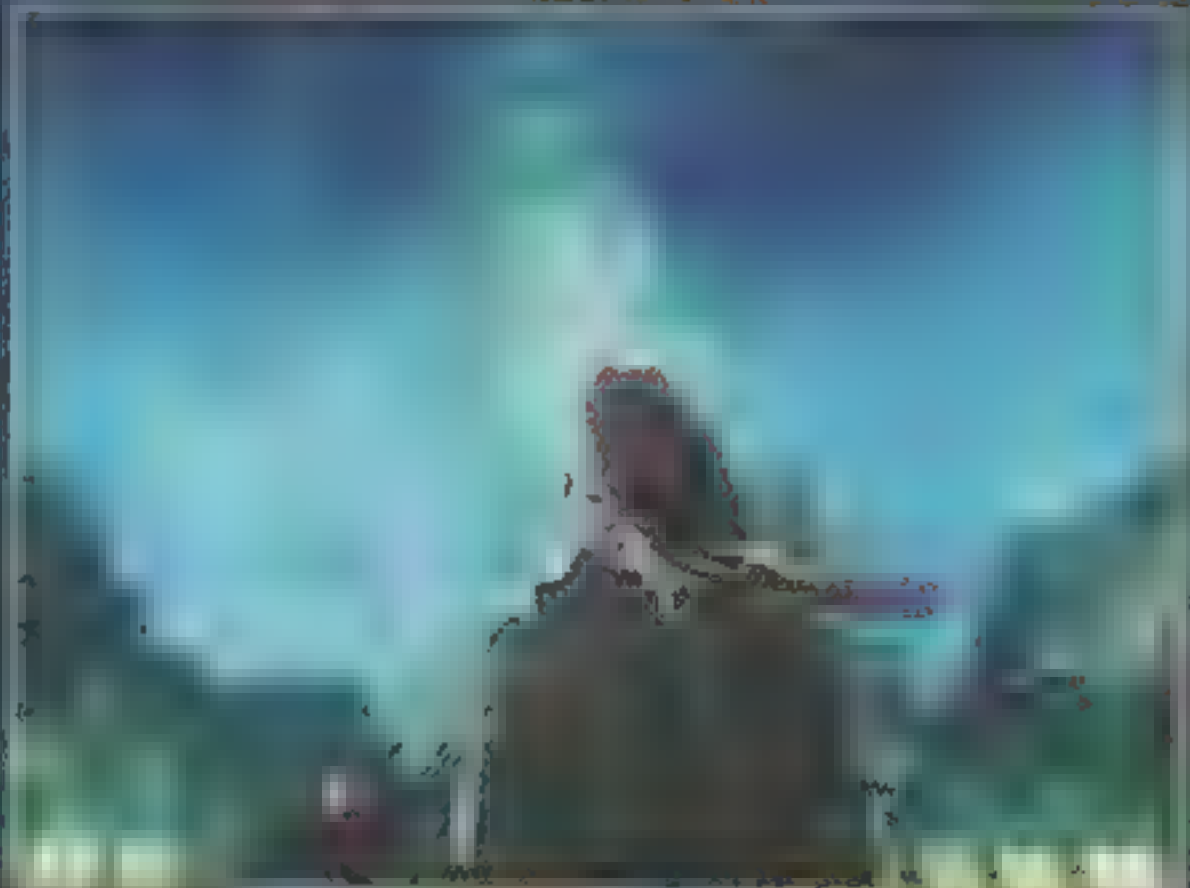
to kolejna maniana rodem z Kraju Kwitnącej Wiśni, która już niebawem całkowicie zaleje świat, wyprzedzając tym samym ogromną katastrofę ekologiczną i roztopione lody Bieguna Południowego. W dużym skrócie, są to gry, najczęściej na konsole video (Playstation, Saturn, NES etc.), charakteryzujące się dużym stopniem uniwersalizmu. Praktycznie Japończycy postanowili zredukować tysiące cyferok, kategorii, tabel i zestawień z amerykańsko-europejskich gier RPG, dołączyć swoją bogatą i wyobraźnię, pracowitość i zmiksować to wszystko z mangą. Gracz przeważnie musi pokierować losami bohaterów widzianych z lotu ptaka, bądź to przedstawionych w rzucie izometrycznym. Przygody są poprzedzane pojedynkami prowadzonymi przez gracza w czasie rzeczywistym. Obecnie, jak grzyby po deszczu, produkty tego typu wyskoczyły z hermetycznego rynku japońskiego i zawitały w czytnikach fanów elektronicznej rozrywki na całym świecie. Obecnie największym i najlepszym produktem tego typu, jest gra „Final Fantasy VII” (hasło: „Suplement do Encyklopedii „Bardzo To, Ale To” Bardzo Powszechnej”, PWN 1998)

FAJNE, SZARE PUDEŁKO

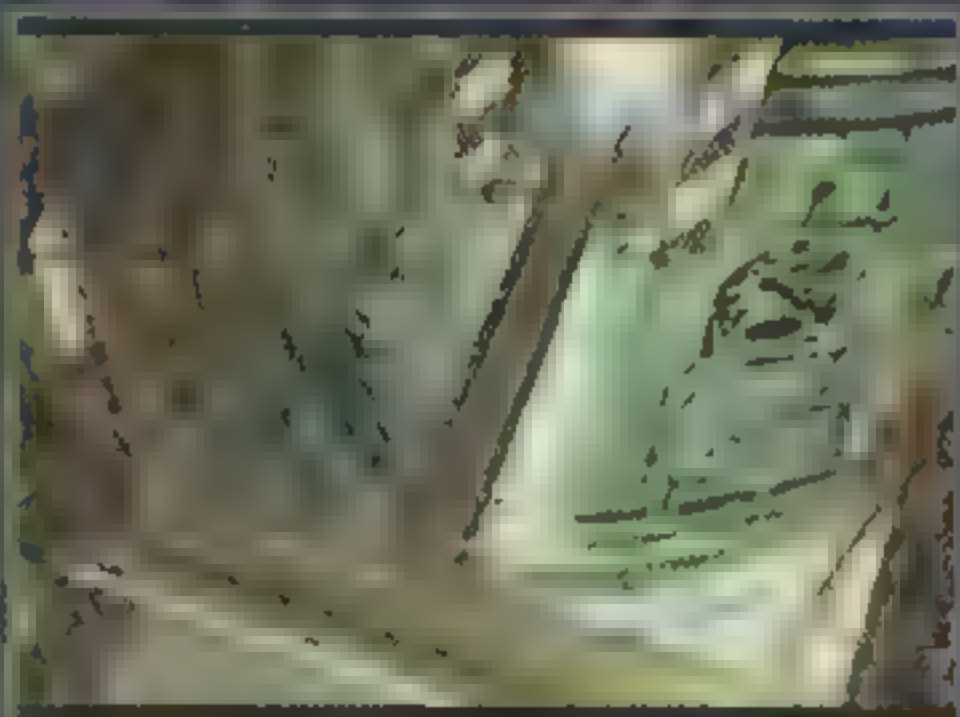
Kiedy tylko otrzymałem zapakowany produkt, kodowo nazwany „Final Fantasy VII”, stał się on razem z małym, szarym pudełkiem (kodowo nazwanym Playstation) przedmiotem największego kultu w moim domu. Przez kolejnych czterech tygodni w moim domu nie pękła żadna mydlana bańka. Stałem się zupełnie innym człowiekiem: placek z wiśniami zaczął smakować zupełnie inaczej

lera, że w proces produkcji było zaangażowanych około dwustu speców). „FF VII” ukazała się na rynku i trzeba dodać, że odniosła ogromny sukces. W ciągu pierwszego tygodnia sprzedano ponad 500 tysięcy sztuk! Dla pełnej przejrzystości należy dodać, że w Japonii ukazało się osiem gier spod znaku „Final Fantasy”, plus w paru dodatkowych występują postacie wykreowane na potrzeby tego świata. Jeśli zaś chodzi o nasz obszar geograficzny, to z tego dorobku dotarły do nas tylko cztery pozycje (Final Fantasy II, IV, VI i VII)

Do czasu, kiedy świat „Final Fantasy” nie był nocy grupa rebeliantów, nazywających siebie Avalanche (czyli po naszymu „Lawina”), postanowiła wysadzić jeden z reaktorów miasta-moła Midgar. Ten heroiczny czyn miał być przeciwko aktualnie obowiązującemu reżimowi politycznemu. Świat FF opanował bowiem cicha Shinra, która zmonopolizowała wydobycie energii Mako. Jak zawsze w takich wypadkach



dują się więc jednostki cierpiące na kompleksy. W gazetach i miec w życiu swoje pięć minut. Los chciał, że w tej grupie oszołomów znalazła się racjonalnie myśląca jednostka, zwana przez pierwszą pięć minut Cloud Strife (później nadałem jej



swoją ksywkę). Cloud jest obecnie najemnikiem, jednak swoje szlify zdobywał wcześniej w elitarnych jednostkach Shinry. Za pieniądze zgodził się pokierować całą akcją na reaktore. Zniszczenie reaktora to jednak dopiero początek całej przeogromnej przygody, na którą składają się aż trzy kompaki (na Playstation to niemal awenement). Po drodze drużyna poszerza się o kolejne osoby, o osoby o kolejne umiejętności, przedmioty i czary.

Pomysł jest więc stary, wypróbowany, ale wykonanie takie, jakiego jeszcze nikt na oczy nie widział. Przede wszystkim śliczna grafika, która zabija już przy pierwszym kontakcie. Wszystkie bohaterowie to postacie mangowe najczystszej wody, skrupulatnie dopracowane przez szereg designerów. Swoją drogą, bardzo przypominały mi one postacie występujące w mandze „Flag Fighter”. Masaomi Kanazaki, zwłaszcza zaś wygląd i uzbrojenie Clouda. Wszelkie tła (background) są wykonane niesamowicie klimatycznie. Dzięki nim no, miasto

miasto mroczne, pełne niezawodnych jaskiń, uciechy, w którym pełno ciemnych, obciążających zakątków i gdzie zwiadowczo tagod... szybko wyzwala z potężnego libido. Istotnie, w Midgar łatwiej dom publiczny, że o mordownikach nie wspomnę. Do tego trzeba dodać prześliczną jakość filmu przerywnikowego (FMV), który dodatkowo nie odbiega od jakości wykonania... (czyli przeszedł). Rezultatem jest prawdziwie filmowy efekt. Gracz dzięki takim... rzucony w przeogromny, wymiarowy trójwymiarowy świat, pełny niesamowitych detali graficznych i wizjonerskich projektów, po przeważnie kończy się utratą kontaktu gracza z rzeczywistością na długie tygodnie. Garsz zachwyty i rezerwuję również dla grafiki efektów używania czarów i tzw. limitu breaków. Programiści z grafikami wyczarowali takie efekty, jakie dotąd można było zobaczyć tylko w japońskich anime (np. „Slayers”). Niesamowicie wyglądające transformacje w smoka, wyładowania energii, efektowne... Clouda po przekroczeniu kolejnych limitów breaków... to trzeba samemu zobaczyć. W tym momencie upadłem niemiłosiernie. Wtedy zależało mi nie na kontynuowaniu gry, ale na zobaczeniu kolejnych bajerów graficznych. Kręciłem się więc w jednym pomieszczeniu szu-



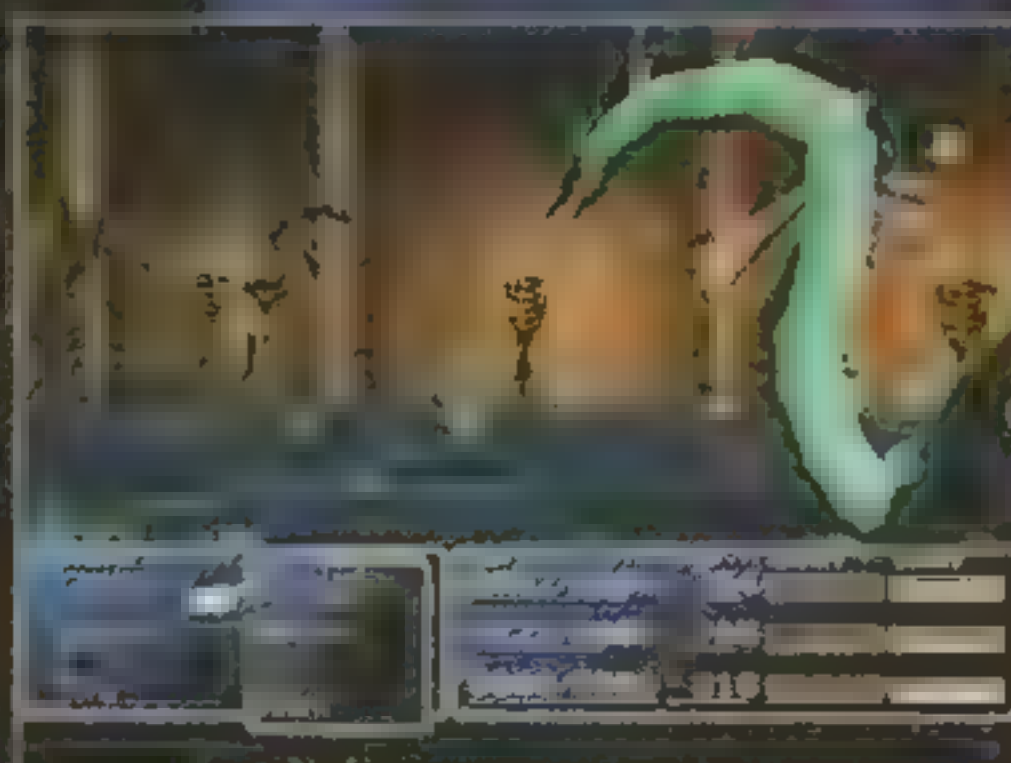
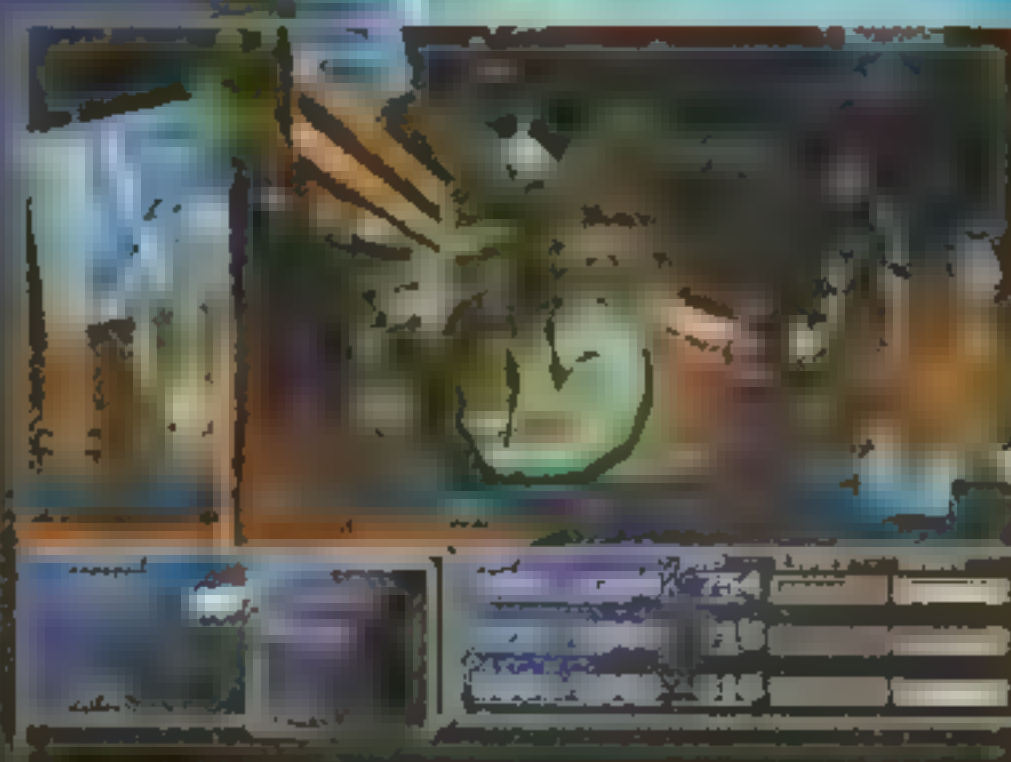
krając kolejnych sparingów tak, aby moja ekipa zbierała tak niezbędne doświadczenie (czytaj: punkty) w posługiwaniu się magią i uzbrojeniem. Dzięki takim zabiegom dorobiłem się w końcu całkiem okaznego majątku, punktów doświadczenia, a zobaczyłem coś ciekawego.

Jednak nie grafika decyduje o atrakcyjności danego produktu. Jak powiedział Sakaguchi: „Jest cała masa gier z aliznym obliczem na oko

oy osiągnąć filmowy efekt w powiązaniu... Gracze doświadczeni już... przed... w... Final Fantasy... w... Pewności... się jak w domu. Większa część rozgrywki polega bowiem na prowadzeniu walki... w... niemiłosiernie... system dostępu (menu) podman... podczas walki krąży dookoła uczestników polowy, robiąc dynamiczne najazdy i starając się pokazać wszystko z jak najbardziej efektownego ujęcia.

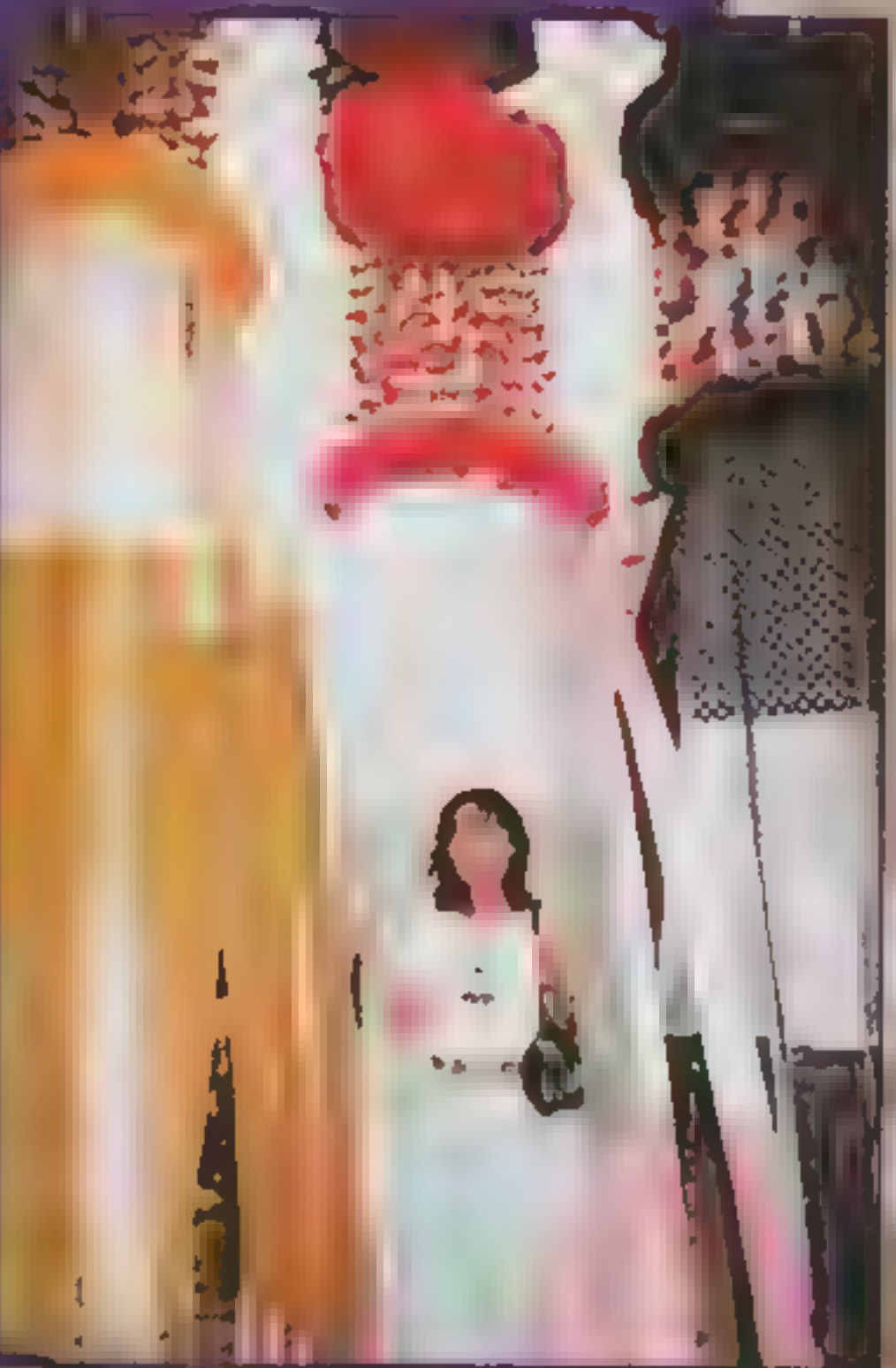
Ogromnym plusem jest także bardzo szybkie dogrywanie się kolejnych poziomów, czy też pojedynków. Przy takiej ilości obsługi czas ich doczytywania szybko sprowadziłby do parteru nawet najwytrwalszych. Według opinii Hironobu Sakaguchi, programiści Square pracowali ciężko, aby zminimalizować czas doczytywania etapów tak, aby przypominało to graczom starszych konsol czas odczytu z cartridge'ów w przeszłości. Trzeba przyznać, że uzyskali oni maksymalny efekt. Po prostu nie odczuwa się, że w „szarym pudełku” mamy tylko CD-ROM. Chwała im za to, że pomyśleli nawet o takich detalach.

Final Fantasy VII” szybko stała się wizytówką konsoli Sony Playstation. Jest to naprawdę jeden z najlepszych produktów, który jest wart każdej zapłaconej w niego złotówki. Popularność wywołanych w nim bohaterów spowodowała ich obecność w kolejnych produktach ze świata Squaresoft. Stali bywalcy salonów gier zapewne już rozregulowali galki w ciekawym mordobiciu, o wyjątkowo łatwym do wymówienia tytule „EHRGE...”. Jeżeli przywykliście do szalonej blond fryzury Clouda, to nic nie stoi Wam na przeszkodzie zasiąść za pulpitem i wypróbować się w tym gatunku gier. Fanom przypadnie do gustu zwłaszcza fakt osadzenia jej w dokładnie takich samych klimatach, co FF VII. Jeżeli jeszcze nie graliście w „Final Fantasy VII” z różnych przyczynnych powodów (np. brak PSX), to już niebawem powinniście cieszyć się wersją na najpopularniejsze u nas platformy. Pamiętajcie „Ostateczna Final Fantasy” już w drodze!



typ gry: RPG (typ japoński)
producent: Squaresoft
wydawca: Sony
platforma: Sony Playstation





MATSURI... MATSURI... MATSURI...

См. также: [Список глав в 10-й редакции](#)

MATSURI - jest rzeczownikiem pochodzącym od czasownika „matsu”, co oznacza „oczekiwanie” lub „spodziewanie się kogoś zaproszonego”. Naturalnie z czasem słowo „matsuri” przyjęło się jako określenie święta połączonego z procesją. W dawnych czasach matsuri było ceremonią polegającą na zaproszeniu czegoś (kogoś?) nadnaturalnego w celu bądź podziękowania, bądź poproszenia o jego ochronę. Matsuri dotyczyło ziemi, wody lub słońca. Mogł to również być piorun, tajfun, trzęsienie ziemi, czyli: wszystko co nie było kontrolowaną siłą przyrody, uznawaną za groźną dla człowieka, a niebezpieczną dla niego. „Gościem” matsuri mogły być również góry, rzeki, morza i lasy, czyli miejsca zamieszkiwane przez „kami”, o których przychylność modlili się ludzie. Ceremonii „matsuri” towarzyszyło zawsze posprzątanie obecnego i następującego, mający symbolizować czystość ludzkich intencji. Przygotowywano regularne przyjęcie z ceremonią przeznaczoną dla naczelnego gościa. Tego typu „matsuri” są obecnie na terenie kraju rzadkością i stanowią w większości przykłady podróbników. Utrzymały się jedynie w niektórych regionach.

ka. Tradycyjnym miejscem
związany z nierozdzielnie z Gion
Matsuri jest świątynia Yasaka-jinja
położony w pobliżu parku Ma-
ruryama. Budynki świątynne zo-
stały wzniesione w tym miejscu
na długo przedtem nim ustano-
wiono w Heian-kyo stolicę. Po-
święcono jej bogowi wiatru
Susano-o bratu boskiej Amatera-
su. Ale o tym rzadko kto już pa-
mięta. Tradycja festiwalu sięga
1124 roku, w którym ustanowio-
no go jako uroczystość co-
roczną. Tradycja wiąże jego
pochodzenie z rokiem 869, gdy
na wyspach wybuchła straszna
epidemia. Wysłany z rozkazem
cesarskim dostojnik nakazał wy-
stawienie przed świątynią Yasa-
ka sześćdziesięciu sześciu
halabard hoko, reprezentujących
prowincje cesarstwa. Trzeba
Wam wiedzieć, że hoko jest ro-

terystycznym kształcie. Oprócz typowego dla „vari” prostego posiada wystający z boku pod kątem prostym dziób przybierający nieraz fantazyjne kształty mające (prócz funkcji użytkowych) wzbudzić strach przeciwnika. Hoko z Yasaka odstraszyły demony zarazy i epidemia wkrótce ustąpiła. Z czasem mieszkańcy stolicy zaczęli ustawiać w świątyni styl zowane włośnice, które miały coraz bardziej, fantastyczny wygląd. Od mnie, więc, połowy XV wieku platformy, na których obnoszone hoko, były dekorowane przez



Przebiegać będzie w dniach 17-18 lipca. W tym czasie w mieście odbędą się dwa obchody. Jedna rano, a druga w godzinach popołudniowych. W tym okresie do miasta ściągają setki tysięcy turystów, by obserwować obchody Gion. W uroczystości zaangażowani są chyba wszyscy mieszkańcy Kioto. Procesję Gion Matsuri formują olbrzymie platformy nazywane



1. Yama

wane ogólnie Yamaboko. Ich podział (na typ YAMA lub HOKO) zależy od wielkości i wagi obiektu.

YAMA - waży coś pomiędzy 1,2 a 1,6... tony i jest posadowiona na długich palach niesionych przez 16 lub więcej mężczyzn. Oczywiście jest udekorowana i zwieńczona postaciami legendarnych bohaterów. Waga zrobiła wrażenie? ... Jeśli tak, to dobrze, bo widzicie... Yama to ten mniejszy element procesji.

HOKO - to dopiero prawdziwy gigant 5 do 12 ton wagi i ponad 24 metry wysokości. Dla łatwiejszej wizualizacji problemu dodam, że to prawie dziesięć pięter. Oczywiście nieś się tego nie da, więc hoko toczą się na gigantycznych drewnianych rolkach o średnicy ponad trzech metrów, popychane przez zmieniające się grupy mężczyzn. Wieże buduje się w błyskawicznym tempie (Hoko od 10 lipca, a Yama od 12 lipca), by były gotowe na 17 lipca rano. O kolejności wież w procesji decyduje miejska administracja i do końca nie wiadomo, w jakiej kolejności poawą się Yamaboko na ulicach. Przed procesją, która rusza o 9:00 rano burmistrz Kioto w uroczystym, tradycyjnym stroju ogłasza zarządzeniem zwanym Kuji-Aratame kolejność. Oczywiście pierwsze miejsca są nobilitacją dzielnicy lub cechów, które je dekorują. Wymienię kilka z nich w porządku z zeszłego roku (1977).

Pierwsza pojawiła się

NAGINATA Boko - jedyna hoko posiadająca jako symbol żywe dziecko, uosabiające postać kami. Chłopiec jest wybierany 13 lipca w specjalnym rankingu, podczas festiwalu Susano-no-Mikoto. Nie muszę dodawać, że jest absolutną gwiazdą festiwalu.

KANKO Boko - zwieńczona jest symbolami księżycą i ozdobiona autentycznymi pochodzącymi z XIX wieku karykaturami Koba.

TSUKI Boko - sygnowana jest nazwą Tsuki i również symbolem księżycą. Ma na „pokładzie” malarstwo Okyo Maruyama (1733-1795) i gobeliny Jingoro Hiradi.

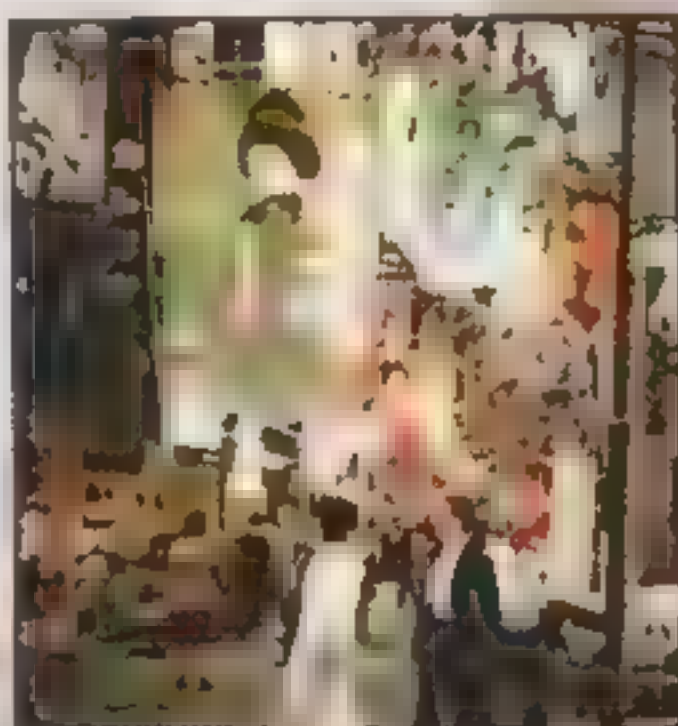
NIWATORY Boko - ma na szczycie trójkąt z kołem symbolizujący jajo i kosmos, czyli kosmiczny okres japońskiej mitologii.

KIKUSUI Boko - posiada figurkę dziecka zwanego „Kiku i do” (Chryzantemowe dziecko), które osiągnęło nieśmiertelność po wypiciu chryzantemowego koktajlu. Obecna figurka jest repliką oryginału zniszczonego podczas wojny domowej w 1864 r.

HOKA Boko - trzy tysiące na jej szczycie przedstawia ośce księżyc i gwiazdy, jej nazwa pochodzi z postaci Kase, czyli mnicha-kuglarza.

FUNE Boko - ma postać statku, który przewoził cesarową Jingo na podbój Korei (odsylam do historii Japonii). Zdebała na postać wojowniczej władczyni i bogów morza.

AYAGASA Boko - właściwie nie Hoko, tylko gigantyczny parasol z fabryki Nishijin. Tradycja przemieszana się ze współczesnością, bo reklamy własnych produktów nigdy za dużo.



Ulica Kioto przygotowana do Tanabata Matsuri

Tyle, jeszcze można by o tym pisać. Niestety czas brak miejsca goni. A drugie Matsuri jest nie mniej piękne, nie mniej popularne. Nos. ono nazwę Gwiezdnego Festiwalu (HOSHI Matsuri) lub Festiwalu Tkackiego (TANABATA - Matsuri). Ta druga nazwa jest zresztą używana częściej. Jest to festiwal popularny zwłaszcza wśród płci nadobnej, a jego korzenie sięgają baśniowej przeszłości, gdy gwiezdna księżniczka Shokugo (gwiazda Vega) spotkała na Miecznej Drodze zwaną w Japonii Amanogawa (Niebiańska Rzeka) pastuszką Kengyu (gwiazda Altaris). Ich miłość była tak wielka, że jej ojciec zezwolił na ten związek mimo oczywistych różnic klasowych. Zapatrzeni w siebie małżonkowie nieśli zapomnienie o swoich obowiązkach. Ona zaprzestała tkactwa, a on rozpuścił po Miecznej Drodze swoje stado. Rozgniewany władca zerwał ich małżeństwo i za karę umieścił oboje po obu stronach Drogi Miecznej. Rozpacz kochanków była równa ich miłości i w końcu ojciec dziewczyny zezwolił im na spotkanie. Jeden raz w roku, a w Miecznej Drodze nie ma mostów. Płacz księżniczki usłyszała sroka, ze swoich skrzydeł utworzyła pomost, którym przeszła niebiańska para. I tak dnia siódmego w roku gwiazdy Vega i Altaris jednocześnie się na niebie w jeden jasno świecący punkt. Przesąd głosi, że jeśli ten dzień będzie deszczowy, sroka nie będzie mogła rozprzestrzenić skrzydeł i małżonkowie będą zmuszeni czekać na spotkanie kolejny rok.

Symbolem Tanabata Matsuri jest bambus z zawieszonymi ozdobami, papierowymi i miłosnymi wierszami tanzaku. Dzień 7 lipca ma dla mnie specjalne znaczenie, bo to data mojego ślubu i oboje widzę w tym jak najlepszy omen (pogoda była bez zarzutu).

Prócz bambusa wśród charakterystycznych tworów festiwalu zobaczyć możemy

SENBATSURU - czyli żurawia, który ma symbolizować bezpieczeństwo i zdrowie w rodzinie.

TANZAKU - prostokątne papierki zawierające życzenia.

KAMIGOROMO - papierowe kimono, mające przejąć na siebie wszelkie niepowodzenia i wypadek w miejsce osoby, którą przedstawiają.

KAZUKAGO - papierowy śmieciownik, mający zapewnić w domu czystość i porządek.

TOAMI - sieć rybacka, mająca zapewnić powodzenie rybakom i farmerom.

KINCHAKU - wieka torba będąca symbolem powodzenia w interesach.

Wszystkie te, gigantyczne nie-raz ozdoby, wykonuje się z japońskiego papieru, który jest stosunkowo mocny i odporny na wodę.

Obecnie mówi się, że znaczenie tego festiwalu nieco upadło, bo w przeciwieństwie do swoich matek i babek dziewczęta już nie tkają ręcznie. Chociaż chętnych do udziału w Tanabata Matsuri nie brakuje. Zawsze znajdują się osoby, które oczarują niepowtarzalną

atmosfera tego święta i jego romantyczna tradycja. Aż żal, że u nas (mimo dziesięciu wieków państwowości) brakuje takich festynów. Trudno - jak się nie ma to się lubi, to się lubi czego się nie ma. Po wakacjach jeszcze jedno święto ogólnokrajowe - Japońskie zaduszki, czyli BON MATSURI.

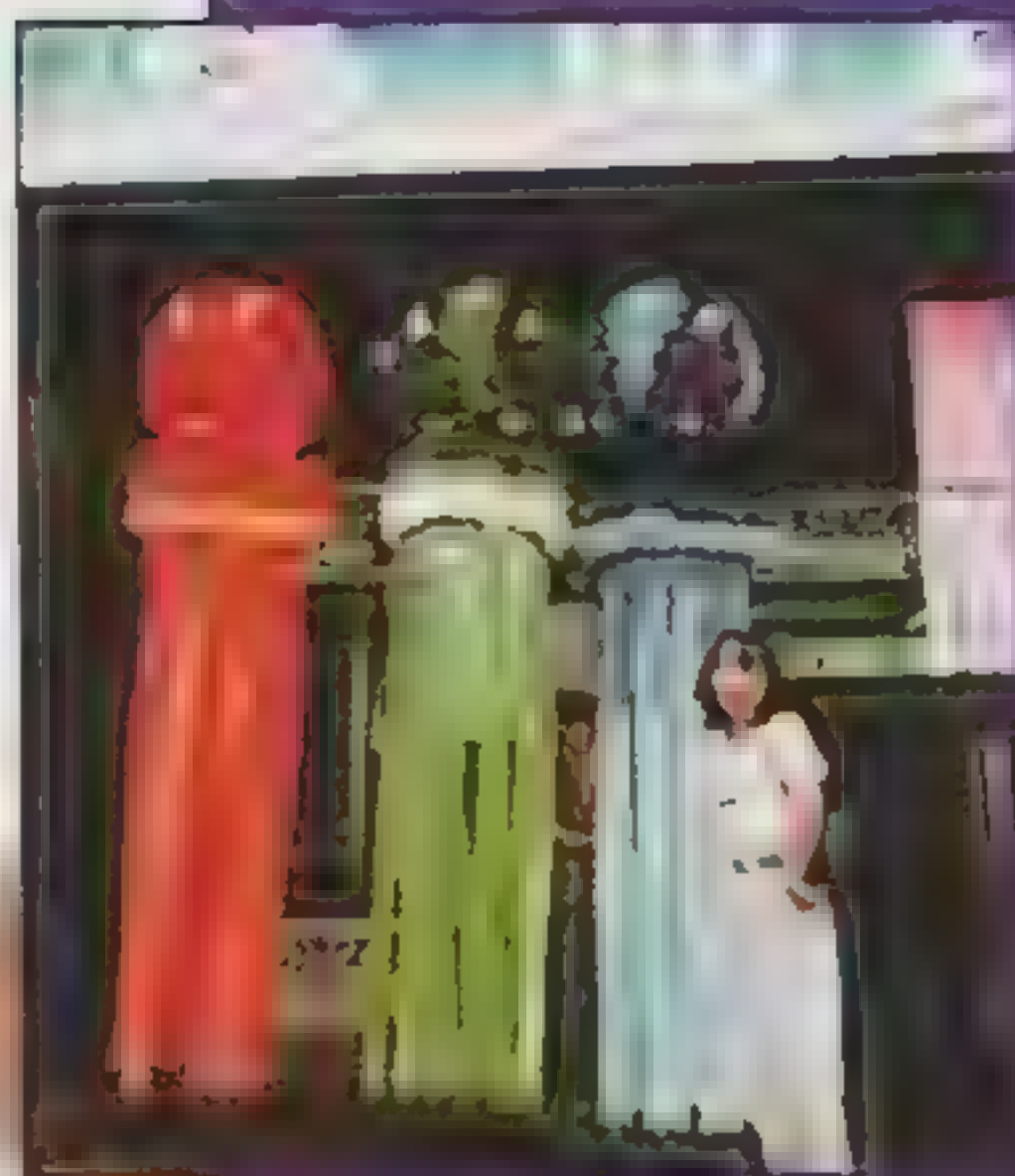
Zycząc miłych i udanych wakacji z niskim ukośnym i nadzieją na spotkanie we wrześniu.

Marek Stępnia

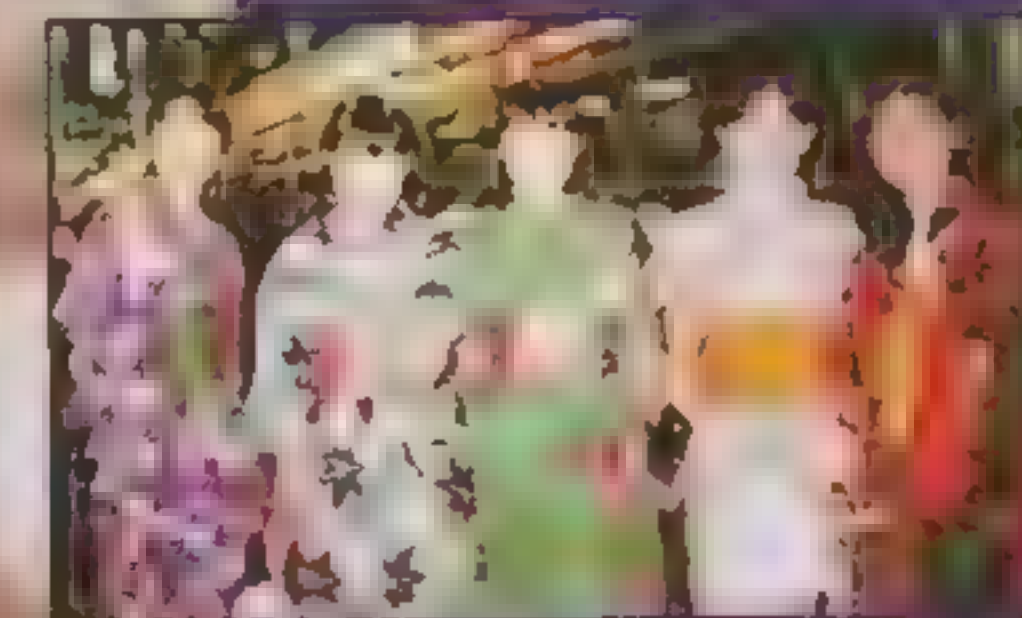
Darek Stępnia

Bibliografia:
Japan - Festivals & Holidays, Hiroshima 1977
Jolanta Tubielewicz, „Nara i Kioto”, WAF W-wa 1983

We would like to express our gratitude to Mrs. Hiroko Stępnia for providing us photos that we used in our article concerning Japanese Holidays.

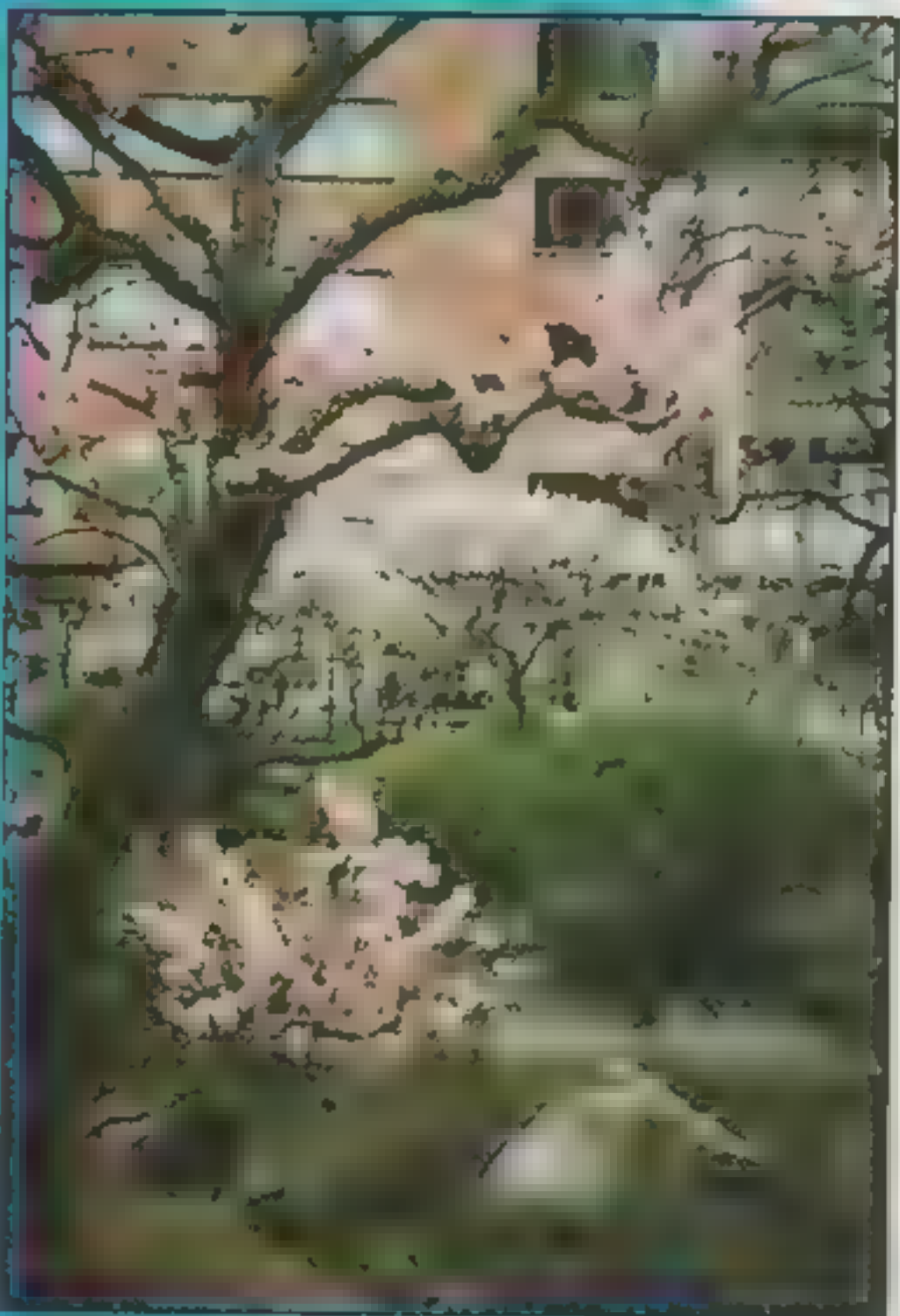


Japonki jak niedziele Indziej na świecie, tradycja przeplata się z codziennością





Tak w Japonii kwitną peonie czy w Polsce? To zależy od miejsca.



Kwitnąca magnolia - piękna i wyjątkowa.



Opadające płatki w śnie - łatwo pomylić ze śniegiem.



Nie kwitną wszędzie - nawet w chłodnym gór-

CAŁY ROK W KWIATACH

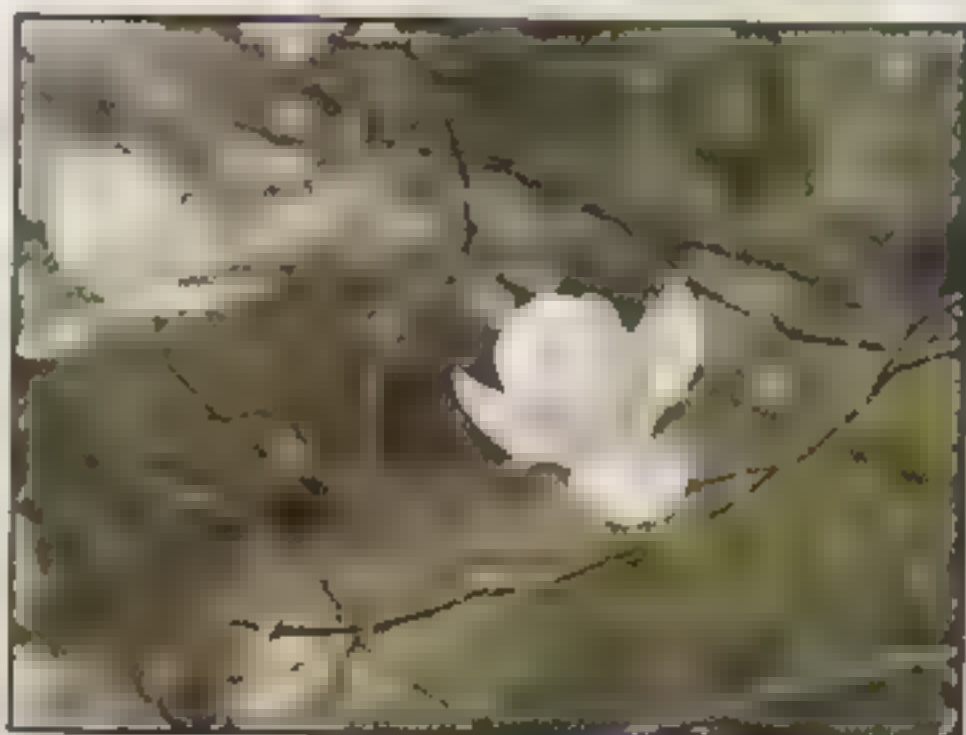
Dzisiaj debiut będzie o kwiatach. Wszyscy, którzy piszą o Japonii, uważają niemalże za punkt honoru nawiązanie do samuraja. Samuraj, tu samuraj tam... Tymczasem kultura japońska to nie tylko faceci trwoniący czas na wymachiwanie długimi mieczami. Dzisiaj coś bardziej, strawnego dla płci pięknej i obiecuje nie wspominać o niczym krwawym. Gdy ten tekst ujrzy światło dzienne, mój widok z okna się zmieni i być może będę miała zupełnie inne skojarzenia. W dniu dzisiejszym, gdy siadam do klawiatury komputera, widzę za oknami kwitnące w śnie. Niewysokie drzewka pokryte delikatną chmurką białego kwiecia, którego płatki wolno opadają lub porywane przez wiatr tworzą na moment mini śnieżną zawieję. Tych kilka rachtycznych drzewek zapomnianych przez cywilizację i budowniczych, pozwala mi na relaks i oderwanie się na kilka dni kwitnienia od poważniejszych spraw.

Japonia... Tam właśnie dawno już przekwitły i właśnie Japończycy zachwycają się urodą jakiegoś innego kwiatu. Może to magnolia lub hibiskus. Bo trzeba wam wiedzieć, że Japończyk nie pozwala swoje wyobraźni estetycznej spać. Zabiegany i pochłonięty pracą mieszkaniec wysp zawsze znajdzie chwilę czasu, by zachwycić się pięknem kwiatu bez względu na to czy jest tylko jeden, czy też całe ich „stadko” zajmuje jego wzrok aż po horyzont. Niewiele jest takich miejsc w Japonii, a jednak są. Bo widząc kwiaty towarzyszą Japonii przez cały rok. Jej wyspiarskie położenie uczyniło z niej kraj, o takiej „rozciągłości klimatycznej”, że bez względu na miesiąc coś „gdzieś” otwiera pąki. Już na początku stycznia wszędzie jeszcze panuje zima, na południowych krańcach kraju wyłaniają się spod śniegu kameie. Do końca lutego kwitną już one wszędzie, jak kraj długi i szeroki. Również pod koniec lutego zaczyna otwierać swoje różowe kwiaty japońska śliwa zapowiadając nadchodzącą wiosnę. Koniec marca jest królestwem w śnie. W kwietniu swoją wiosnę obchodzi bambus, tracący stare liście. Maj i czerwiec pełne są festiwali, których bohaterką jest dojrzewająca właśnie śliwa. Ponadto podziwiane są kwitnące irysy. Lipiec to miesiąc brzoskwiń.

Sierpień, wrzesień i październik są miesiącami chryzantemy i peonii - będącej obok w śnie symbolem narodowym Japonii. Listopad to miesiąc opadania liści i szczególnie piękny okres, w którym koloru zmieniają klonowe liście. Grudzień oznacza nadchodzącą zimę, ale na południu już powoli zaczyna kiełkować kameia, która w styczniu zachwyci różnobarwnymi kwiatami. Chciałabym się skupić na trzech z wymienionych kwiatów,

będących w pewnym sensie wizytówkami kraju. Jak łatwo się domyślić, myślę o śliwie, chryzancie i naturalnie wiśni.

Na początek pewna ciekawostka, która swego czasu mocno mnie zaskoczyła. Czy wiecie, że wiśnię i śliwę japońską są zasadniczo niejadalne? To znaczy o ile coś, co rodzi śliwa można jeszcze przełuć na surowo, to owoców wiśni w ogóle nie



Kwitnąca magnolia

próbuję się wkładać do ust. Śmieszne?.. Może i śmieszne z jednej strony, choć z drugiej to wspaniałe, że odmiany tych drzew hoduje się wyłącznie dla piękna ich kwiatów, mimo że okres ich kwitnienia stanowi zaledwie niewielki wycinek z ich życia. Śliwa jest właściwie zimowym kwiatem wysp japońskich. Od połowy lutego do początków marca otwierają się różnokolorowe kwiaty zapowiadając przedwiosnę. Japońska śliwa nazywa się ume. Jest to również bardzo popularne żeńskie imię, mające podkreślić zarówno urodę, jak i cnoty japońskich kobiet. Kwiaty ume bywają zarówno białe, jak i różowe (od delikatnego po bardzo intensywny). Zdarzają się również odmiany czerwone. W sumie śliwa występuje na wyspach w ponad 400 odmianach.

Przejdźmy do chryzantemy.

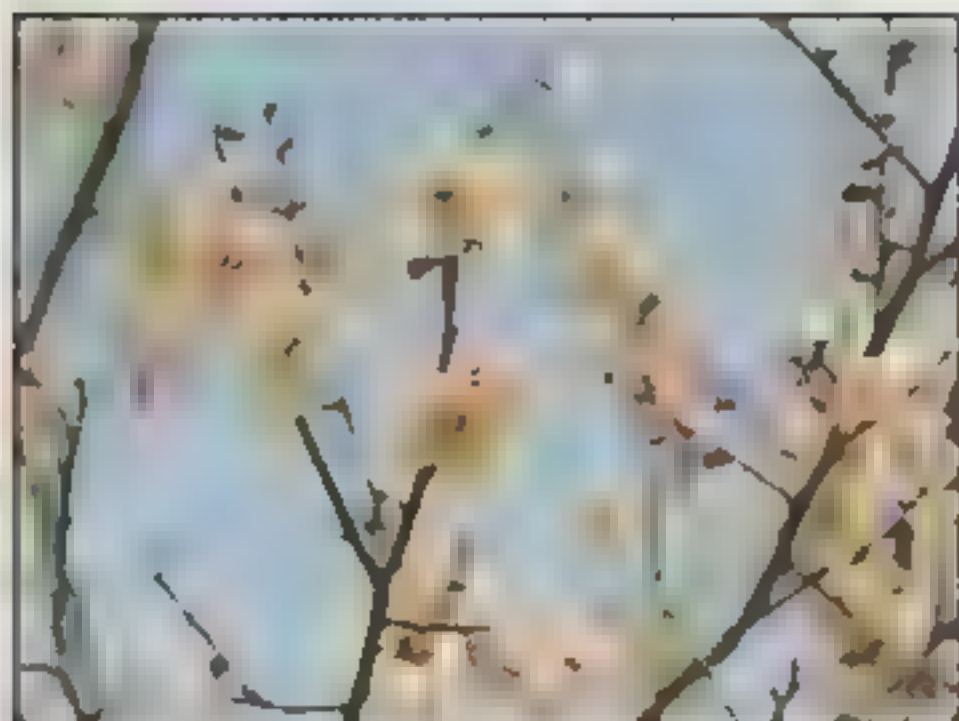
W języku japońskim nosi ona imię kiku i podobnie jak ume jest częstym motywem płci pięknej. Mocno zawsze bolałam nad tym, że okres kwitnienia tego pięknego kwiatu przypada w Polsce tak późno, czyniąc z niego kwiat „pogrzebowy”, bo najchętniej kupowany z okazji Święta Zmarłych w dniu 1 listopada. W Japonii chryzantema jest gościem, przybyła tam bowiem z Chin w VII wieku i to nie jako piękny kwiat, ale zioło lecznicze, które według tradycji wschodniej medycyny daje długie życie. Podobno nawet rosa spiżana z płatków kwitnącej chryzantemy daje nieprzemijającą mło-



Śliwa na drzeworycie Utagawy Hiroshige XIX wiek.

dość. Szczególnie ta pta dzewatego dnia dziesiątego miesiąca (kombinacja dwóch dziesiątek jest w tradycji wschodniej uważana za szczególnie pomyślną).

Od tego też dnia rozpoczynają się festiwale chryzantemowe, obfitujące w konkursy poetyckie i wycieczki do miejsc słynących z hodowli tego kwiatu. Oczywiście kwiatami chryzantem dekoruje się domy i składa zwyczajowe wizyty. Zdradzę Wam (panowie nie podsłuchiwać) pewien przepis na poprawianie urody. Ma on swoją tradycję, pochodzi bowiem z X wieku i był stosowany na dworze cesarskim przez damy dworu. Otóż w przeddzień Święta Chryzantem kładły one wa-



Kwitnąca urna w pełnej krasie.

ciak bawełniane na kwiaty chryzantem. By w nocy nasąkły rosą. Wierzono (nie sprawdzałam jak do tychozas, bo nie miałam takiej potrzeby), że taka mikstura wydeikaca ciało, poprawia cerę i usuwa zmarszczki. Jednym słowem jednorazowa konkurencja dla Clerasu. Z czasem chryzantema z zioła „stała się” kwiatem ozdobnym, a umiejętności apońskich ogrodników sprawiły, że kwitła w tysiącach odmian w całym kraju, głównie jesienią. Niektóre jej odmiany stały się polnymi kwiatami zbieranymi przez dziewczęta w ocienionych zakolach rzecznych. Chryzantema dostąpiła niezwykłego zaszczytu, stając się w XI wieku znakiem rodziny cesarskiej jako symbol pokoju, szlachetności i (co ważne) długowieczności. Do ery Meji była również godłem szlacheckie urodzonych, ale w 1869 dekretem cesarskim jej szesnastopłatkowy obraz stał się znakiem domu cesarskiego, a czternastopłatkowy - najbliższych krewnych władcy.

Uroda tego kwiatu stała się tematem wielu poematów, a „Order Chryzantemy” z Wstęgą jest najwyższym odznaczeniem kraju, przyznawanym za wybitne zasługi dla państwa.

I na koniec królowa

*W tym odległym miejscu
zmuszony jestem pozostać przez noc;
bowiem kwiaty wiśni
opadając, oszalałam na mnie
(i) zapominam o mojej
drodce do domu. „*

(anorimowe w przekładzie prof. Wiesława Kotańskiego)

Kto nie widział, nie uwierzy, że okres kwitnienia wiśni jest czasem masowych wycieczek do parków i innych miejsc, gdzie można kontemlować ich piękno.

Starożytni i przysłów mówili - „Kwiat to pęk wiśni, mężczyzna to samuraj”. Mniejsza o samuraja, a zwróćcie uwagę na wiśnię. Otóż Japończyk wymawiając słowo hana (kwiat) ma tak naprawdę na myśli kwiat wiśni nazywanej tutaj sakura.

Hana-mi, czyli oglądanie kwiatów, zasadniczo używa się jedynie w wypadku „oglądania pęków kwitnącej wiśni”. Wiśnia kwitnie w Japonii krótko, ale za to w wielu odmianach, co naturalnie pociąga za sobą „różnokolorowość” jej płatków. Są piękne, takie delikatne, ich kwiatnie wędnie, a nie opada. Okres przekwitania wiśni jest również zachwycający jak czas, gdy drzewa toną w kwiatach. Wyobrażacie sobie burzę śniegową podczas wiatru, gdzie rolę śniegu odgrywają płatki wiśni? Przyjrzyjcie się zamieszczonym zdjęciom. Czasami nie trudno się pomylić. (Ten motyw również często występuje w anime, patrzcie uważnie - dop-

jedy). Owszem, wędze, wiadomość przy okazji kwitnienia. Ja wiem, że to dopiero w przyszłym roku, a w tradycji powinno stać się zadość.

Może jeszcze tylko jedna ciekawostka. Dotycząca wiśni natura nie. Całkiem niedawno twierdzono, że gatunek wiśni nazywany Taihaku, uważany za rdzennie apoński, zniknął z powierzchni ziemi. Z niewiadomych przyczyn wyginiął na wyspach w ostatnich górskich enklawach. Możecie sobie wyobrazić zdumienie japońskich botaników, gdy kilka drzewek odnaleziono w Anglii. W hrabstwie Sussex. Bogowie nie pozwolą wyginiąć temu ciekawemu

Na koniec niewielka anegdota o człowieku, który ukończył ubóstwo. Myślę o wielkim Sen-no Rikyu, który będąc jednocześnie samorządnym mistrzem zen, potrafił docenić urodę kwiatu. Otóż pewnego roku Rikyu poświęcił się uprawom kwiatów w swoim ogrodzie. Szczególnie wiele czasu opiekował się pospolitym u nas „zielskiem”, które w Japonii nosi nazwę asa-gao. My nazywamy ją powojem, bo dla nasze europejskie, mentalności najważniejsze jest, że się wie. Japończyk nazwał ten kwiat asa-gao, czyli poranna twarz, bo kwiat jest najpiękniejszy porankiem, gdy wschodzi słońce, a jego biały kielich pokrywa kropki rosy. Gdy słońce wschodzi wyżej, powój zamyka się i tak pozostaje do następnego poranka. Wróćmy do Rikyu. W owych czasach powój był tam ciekawostką sprowadzoną z wielkiej wody i krążyły nieustannie „egendy” o wysublimowanym pięknie jego kwiecia. Wiadomość o tym nie mogła nie dotrzeć do uszu Hideyoshiego Taiko, jak to miał w zwyczaju, postanowił na własne oczy przekonać się o kwiatarskich umiejętnościach Rikyu i poprosił mistrza o przygotowanie porannej ceremonii herbacianej, by móc zobaczyć otwierające się kwiaty.

W dniu chanoyu, zanim wzeszło słońce Hideyoshi udał się do ogrodu, by ujrzeć powój. Jednak na terenie zajmowanym przez Rikyu nie zauważył śladu powoju. Niewielka sadzawka odbijała jedynie błękit nieba, a kamienne latarnie pokrywał delikatny mech i przejrzysta rosa. Sfrustrowany dyktator wślizgnął się do pawilonu pragnąc wyłuskać od Rikyu i przystanął przed tokonoma. W delikatnym świetle sączącym się przez bambusową zasłonę ujrzał powój. Osadzony w prostej bambusowej tubie bezpretensyjnie nie piękny kwiat powoju. Delikatny i zroszony wodą, ileż w tym zrozumienia i skromności. Indywidualne piękno, które posiada kwiat na chwilę życia podarowanego mu przez przyrodę.

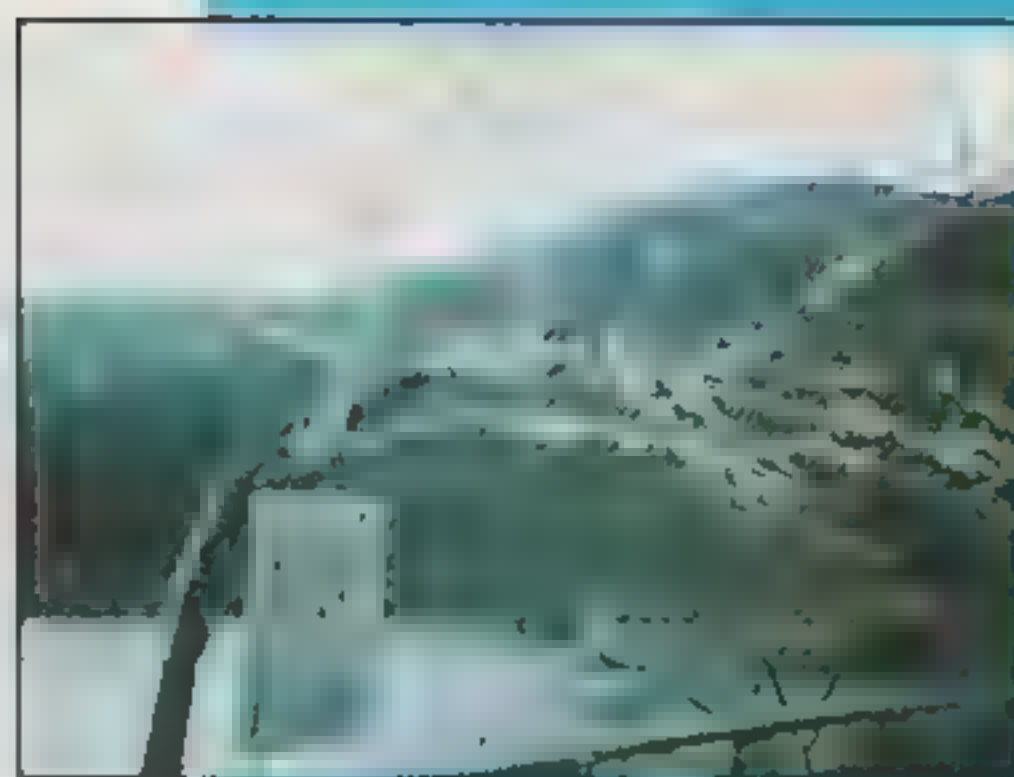


Shizuku-chan, kwiat wiśni.

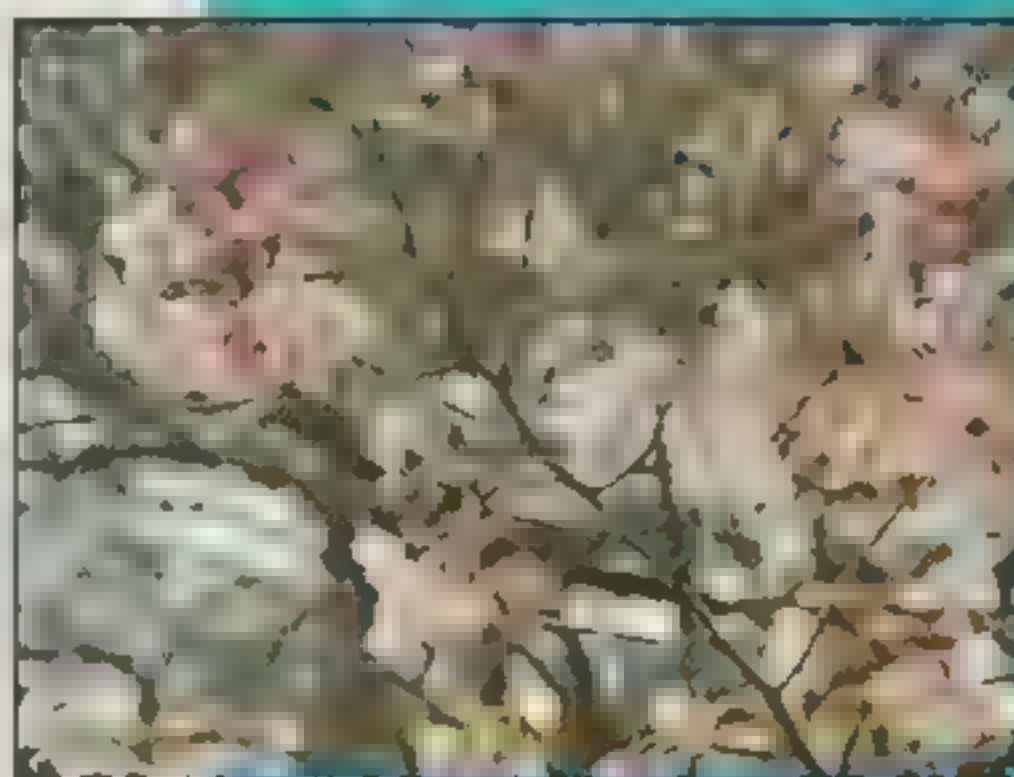
Aby doznać szczególnego oświecenia, jak e dają nam kwiaty, nie musicie ogłądać kwitnących sadów. Zamiast pobieżnie przesuwać wzrokiem po tysiącach płatków, spróbujcie czasami docenić ich drogocenne życie, ucieleśnione w jednym rozwijającym się paku.

Shizuku-chan

- Bibliografia
- Japonia - Nippon - Michał Deranicz W-wa 1977
- Smak herbaty, smak zen - Sochitsu Sen XV - Łódź 1997
- Japan - Festivals & Holidays - Hiroshima 1977



Shizuku-chan, kwiat wiśni.



Shizuku-chan, kwiat wiśni.



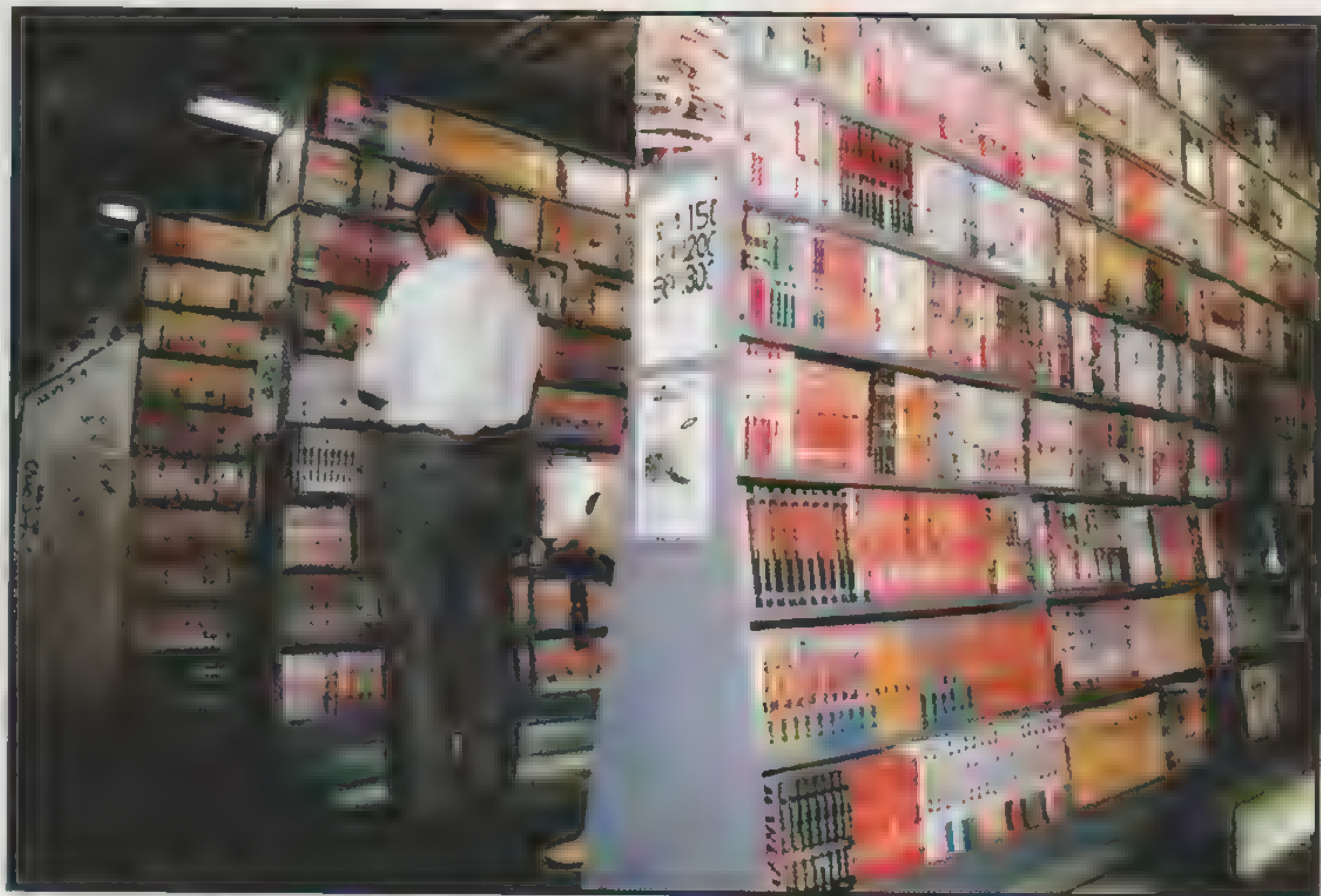
Shizuku-chan, kwiat wiśni.



Shizuku-chan, kwiat wiśni.



Kwitnąca wiśnia obok miejskich biurów.



Dwadzieścia tysięcy tomów

MANGA KISSA

- kawiarnia dla mangamaniaków

(korespondencja własna z Japonii)

Manga kissa (skrót od „Manga kissaten”) to połączenie kawiarni z czytelnią. Na starszą z nich, Yomuyomu, ma w swoich zbiorach dwadzieścia tysięcy tomów. Dwadzieścia tysięcy komiksów.

W „Manga kissa”, jak w każdej innej japońskiej kawiarni, można zamówić herbatę, kawę ze śmietanką, sok pomarańczowy i coca colę. Z głośników sączą się ciche dźwięki popularnej melodii, ale nie słychać żadnych rozmów. Goście, gęsto usadowieni przy drewnianych stolikach, w milczeniu czytają mangę.

Yomuyomu została otwarta w tokijskiej dzielnicy Shinjuku, w grudniu 1994 roku. Na swój sposób przypomina publiczną bibliotekę. Na powierzchni osiemset dwudziestu metrów kwadratowych może się pomieścić trzysta pięćdziesięciu gości. Połki z komiksami sięgają sufitu. Za wizytę, której czas przekracza półtorej godziny, pobierana jest skromna opłata.

Właściciel Yomuyomu, spożywczy koncern Sanwa Kyogo, już uruchomił w Tokio pięć podobnych lokalów. Szef przedsiębiorstwa, Masahiro Hakurai, stwierdził w wywiadzie dla dziennika „Asahi shimbun”, że popularność „manga kissa” przerosła jego najśmielsze oczekiwania. Najwięcej osób przychodzi w dni powszednie między czternastą a siedemnastą, lecz nawet wczesnym rankiem w zaciszu komiksowej kawiarni przesiaduje kilkunastu czytelników. Oprócz klasycznej mangi na półkach można znaleźć opasłe tomy zdjęć znanych fotografików, opiewających piękno niewie-

ściego ciała. O dziwo, ów rodzaj cieszy się największym powodzeniem wśród... kobiet. Hakurai tłumaczy to w ten sposób, że Japonki są zbyt nieśmiałe, aby w zwykłej księgarni sięgnąć po album z aktami.

Przeciętny klient przebywa w „manga kissa” mniej więcej czterdzieść minut. Rekordzista, jak dotąd spędził tam dziesięć godzin. Niewiele kto zamówi herbatę, na przykład w formie donka, to przywilej czytania przez półtorej godziny. Potem płaci się trzydzieści jenów za każde dziesięć minut.

We wrześniu zeszłego roku, na trzecim piętrze niewielkiego budynku w pobliżu stacji Ikebukuro, powstał pierwszy „antykwariat kissa”, o nazwie Metropolis. Jego właścicielem jest Masayuki Honma. Lokal mieści trzydzieści cztery krzesła i siedem tysięcy komiksów, głównie z lat pięćdziesiątych i sześćdziesiątych.

Nazwa „Metropolis” jest oczywistym nawiązaniem do niemego filmu w reżyserii Fritza Langa. Lecz z drugiej strony ma nie mniej, czytelne konotacje z mangą. Ten sam tytuł nosił jeden z pierwszych komiksów wydanych przez Osamu Tezuka. Honma chciał w ten sposób stworzyć pomost między kulturami różnymi środkami wyrazu. Dla podkreślenia nostalgicznej atmosfery, w czytelnicy słychać słynne przeboje lat sześćdziesiątych.

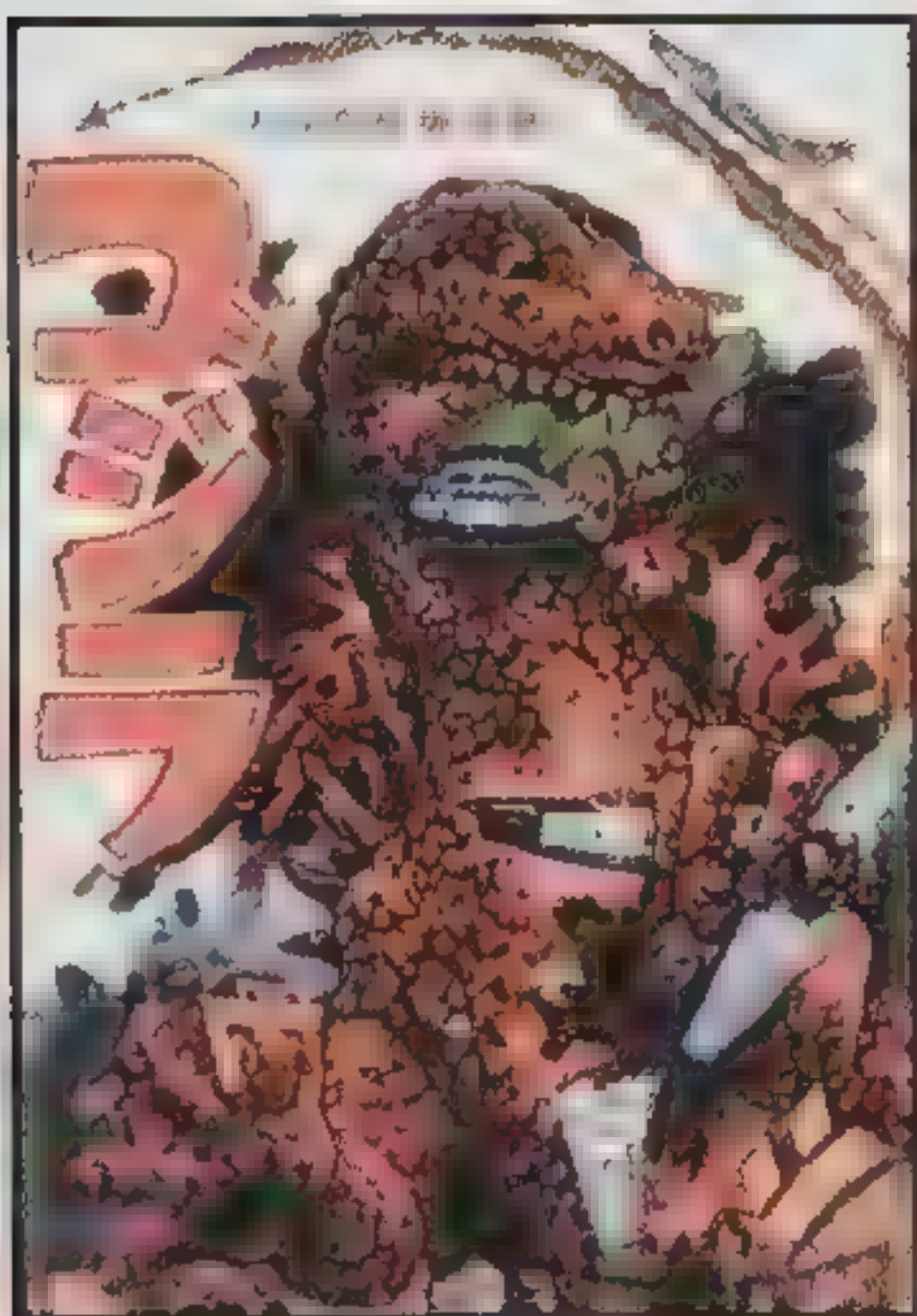
Gros komiksów zgromadzonych w Metropolis pochodzi z prywatnego zbioru Honmy, liczącego niegdyś dwanaście tysięcy tomów o łącznej wartości... dziesięciu milionów jenów.



Manga dla koneserów „Sabaku-no mao” z 1950 roku.

„Manga kissa” bez wątpienia są nowym zjawiskiem w Japonii, ale mają za sobą długą tradycję kawiarni „tematycznych”. W połowie wieku powstawały „jazz kissa”, potem sieci lokali oferujących dobry wybór nagrań muzyki klasycznej. W latach osiemdziesiątych popularność zyskały nocne „nopan kissa” („nopan” od „no panties”), w których kelnerki miały ścisły zakaz noszenia bielizny.

Honma twierdzi, że pierwszy komiks kupił jako pięciolatek. W szkole podstawowej przeznaczał na zakupy niemal całe miesięczne kieszonkowe, to znaczy około osiemset jenów. Wkrótce jego pokój przypominał fan klub, gdzie zbierali się wszyscy otaku z klasy.



...i o cztery lata późniejsza „Godzilla”

Niektóre z serii, namiętnie zbieranych przez Honmę, takie jak „Go-go 13” i „Kochira Katsushika-ku kameari Koen-mae hashutsujo” (czyli grubo ponad sto tomów. Zdaniem właściciela, nikt w Japonii nie ma w domu wystarczająco wiele miejsca, by pomieścić tak dużą kolekcję. To jeszcze jeden przyczynek do rosnącej popularności „manga kissa”.

Za dostęp do starych i rzadkich egzemplarzy mangi, Metropolis pobiera specjalny abonament, od tysiąca do dziesięciu tysięcy jenów. Zdaniem Honmy stanowi to także swoistą gwarancję, że dany komiks trafi do odpowiedniego czytelnika.

Wszystkie wielkie japońskie miasta, takie jak Tokio, Osaka, Nagoya, czy Kobe, mają już własną sieć „manga kissa”. Może by tak i u nas?

Witold Nowakowski

the first number

創刊号

W kwietniu 1998 roku w Japonii...

animacja...
...etc.
...ścią formatem przypomina „New...
...510...dziewięćdziesiąt...

...wym...numer...
...kolekcjonerów...omówienia m...
...aida ahikiko...Nadesica...Do tego miesięczny wy...
...NHK BS2, WowWow, JskyB i recenzje gło...
...inne). W dziale „Ludzie” wspomnienie o Shō...

創刊号

AX PROJECT

まんが喫茶店 MANGA KISSATEN

まんが MANGA: KOMIKS

喫茶店 KISSATEN: KAWIARNIA

喫 KISSU-RU: JEŚĆ, PIĆ, PALIĆ PAPIEROSY

茶 CHA (SA): HERBATA

店 TEN (TANAKA) SKLEP

ARRACCONI 1988

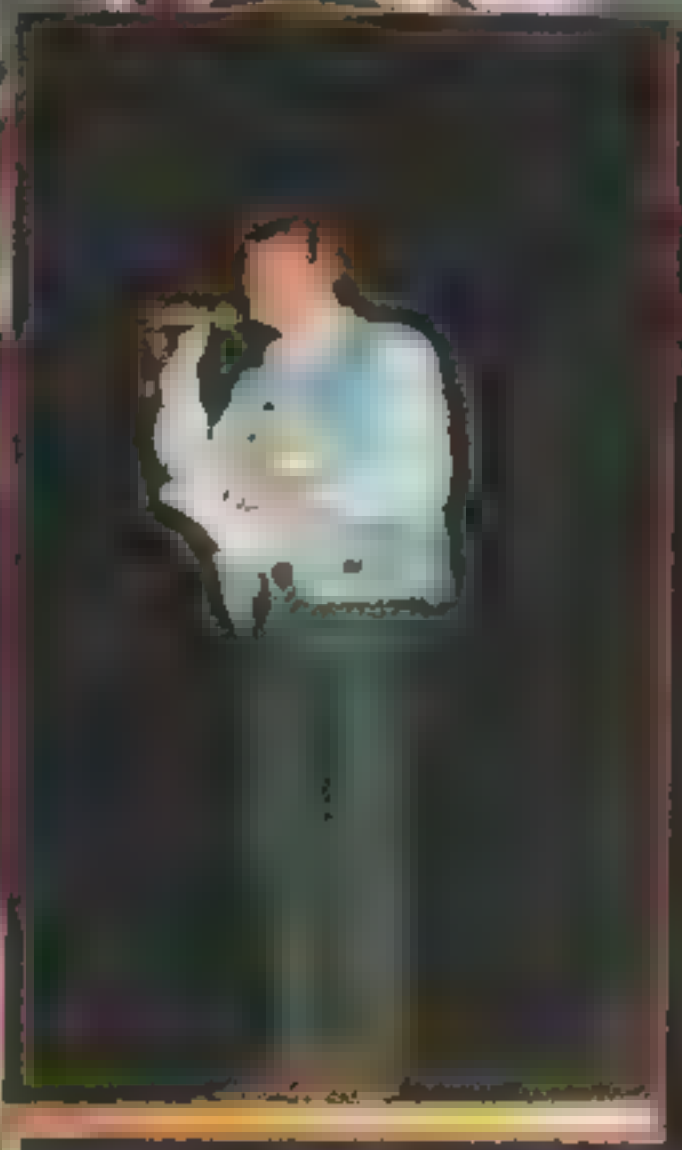
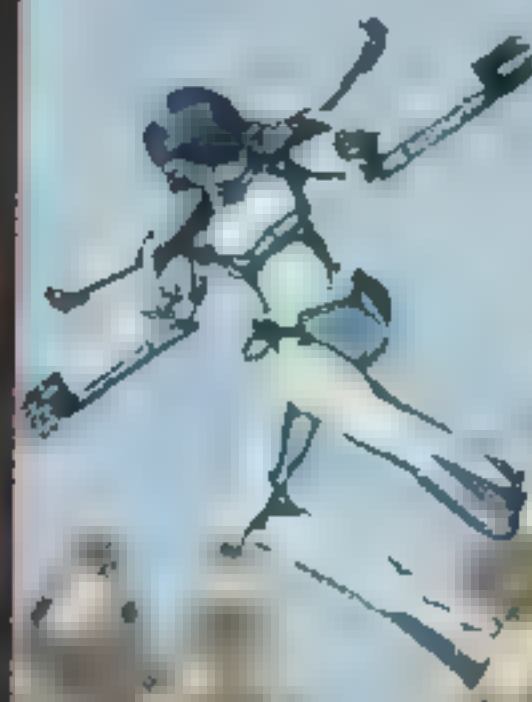


Wszyscy wiemy, że manga jako gatunek ma wiele wspólnego z szeroko pojętą fantastyką. Zwróćmy uwagę, że większość (a wszystkie z tych znanych mi) anime posiadają jakiś (choćby niewielki) element fantastyczny. Dlatego też nie dziwi obecność mangi w czasopiśmie Nowa Fantastyka, a także na wszelkiego rodzaju konwentach, i to zarówno tych organizowanych przez fanów szeroko pojętego RPG, jak klasycznych z otoczenia miłośników fantastyki. Warto zresztą zauważyć, że w latach osiemdziesiątych, kiedy o dobry film czy książkę było trudniej niż dzisiaj o telewizję bez reklam, manga - coś zupełnie nowego - przez szeroką publiczność zupełnie nie znanego (owszem była anime, np. Załoga G, ale oglądając ją jako małe dziecko nie miałem pojęcia, co to jest) - popularyzowana

była właśnie głównie na konwentach, gdzie na kasetach tzw. „drugiego obiegu” krążyły filmy, które oficjalnie obejrzeć miał prawo tylko cenzor, a to tyko po to, by natychmiast zakazać legalnej dystrybucji. Ale to nie o historii mangi w Polsce ma być tu mowa, choć możliwość powstania tego artykułu jest tej historii ścisłą konsekwencją.

Obecnie mamy, jakby nie patrzeć, rok 1998. teoretycznie jesteśmy cywilizowanym europejskim krajem. Konwenty jednak odbywają się nadal i mają się dobrze (nie wnikam tu w spory między tzw. fandomem a osobami nie zrzeszonymi w klubach, o ograniczenie wstępu na konwenty dla tych pierwszych, bo obie strony mają swoje racje, a ja nie chcę nikogo skrzywdzić). Z tym, że o ile kiedyś popularyzowano tam rzeczy, do których powszechnego dostępu nie było, to teraz po prostu na konwencie można zobaczyć wcześniej to, co będzie później dostępne szerszej publiczności oraz to, co odrzucił okrutny współczesny cenzor - masowy odbiorca. Oczywiście w dalszym ciągu na konwentach pojawia się również manga i anime

W dniach od 30.04 do 3.05.98 w Elblągu odbyła się pierwsza edycja nowego konwentu miłośników fantastyki, Arracon, na którym oprócz rzeczonych miłośników, obecne było szerokie grono pisarzy, publicystów, dziennikarzy, wydawców, w tym również tych związanych z mangą i anime (wśród tych ostatnich niżej podpisany jako reprezentant Kawaii). Konwent miłośników fantastyki to przede wszystkim projekcje filmów i prelekcje oraz dyskusje z pisarzami i przedstawicielami prasy (ale w przypadku Arraconu nie były to jedyne atrakcje o czym za chwilę). Dlatego też większość czasu obecni spędzali w sali kinowej, wideo i prelekcyjnej. A było czego posłuchać i co obejrzeć. W sali kinowej pojawiały się głównie głośne ostatnio filmy, ale nie zabrakło też produkcji awangardowych. W tym również anime, a mianowicie Macross Plus The Movie. Pozostałe filmy to (w kolejności emisji) Miasteczko Halloween, Siedem: Ukryty Wymiar (super!), Krzyk, Krzyk 2 (pokaz przedpremierowy).



wy). Miasto Zaginionych Dzieci, Wściekłe Gacie, Golenie Owiec (to jest jeden tytuł - i „gacie”, i „owce”, ale nie estety nie zdążyłem zapoznać się z tym obrazem i wyjaśnić zagadkowego tytułu), Nagi Lunch (z tym akurat wazę się zabawna historia, o czym za chwilę), Kula, Man In Black, W paszczy Szaleństwa, 12 Maip, Płaty Element, Hardware i Zaginiona Autostrada. O ile większość z komercyjnych obrazów nie podobają mi się (jestem może anachroniczny, ale wolę dobrą książkę), to produkcją doskonałą był dla mnie Nagi Lunch wg powieści Burroughsa, którego to filmu raczej nie zobaczymy w żadnym polskim kinie. Przyszła cała masa widzów zwiedzonych „nagim” tytułem i zastrzeżeniem „od lat 18”. Tymczasem po dziesięciu minutach zaczął się masowy eksodus i o ile dobrze zauważyłem, do końca wytrzymało tylko kilka osób z miejsc „konwentowych” (kino było potężne, toteż uczestnicy konwentu mieli do dyspozycji część miejsc, a na resztę mogli wykupić bilety zwykli widzowie dzięki czemu i oni mogli zapoznać się z propozycjami przygotowanym dla uczestników Arraconu). Otóż film nie przedstawiał nagosci w ogóle, a zamiast tego prezentował podaną w odrażającej formie (np. opanie trutki na karaluchy, wizje z robactwem w roli głównej) formę społeczeństwa kontrolowanego narkotykami, podobne do tego, prezentowanego przez Dicka w „Trzech stygmatach Palmera Eldridha”. Z zainteresowanych tematem odsyłam do Nowej Fantastyki, gdzie swego czasu poświęcono temu problemowi cały dział publicystyczny. W sądzie anime było więcej, a ściślej - połowa filmów. Z „normalnej” kinematografii można było obejrzeć Nirwanę, Blade Runnera, władców Marionetek, Johny'ego Mnemnonica, Szkołę Czarownic i Star Trek VIII, natomiast anime reprezentowały niemiernie. Trenchi Muyol (odcinek, The night before the carnival.), Ghost in the Shell, Rg Veda, Black Magic M 66, Ninja Scroll i Dragon Half (dlaczego nie zrobić drugiej części???, potnę się z rozpacz i zdeponuję zwłoki u Jednego w szafadzie między gumowymi kur-

czakami a leżem Alfreda + może wzruszy to wydawców). Zdecydowaną atrakcją konwantu był dzień wędrowny. Po raz pierwszy w życiu zwiedziłem zamek w Malborku i (pomimo żalostnego przewodnika, który wydawał się mocno „uduchowiony” - duch to po łączeniu spiritus) przytoczyli mi on swoją potęgą. Zwiedziliśmy też Frombork (w tym Katedrę w której prawdopodobnie pochowano Mikołaja Kopernika, oraz muzeum poświęcone temu prekursorowi heliocentryzmu), a ostatecznie wzięliśmy udział w Biesiadzie Rycerskiej, czyli wyżerce z klasycznych glinianych misek, gdzie podano staropolski bigos, grzane wino i kielbaski (przy czym ja jako wegetarianin i abstynent brałem w użycie udział jedynie duchem, zażerając się paczkami i wodą mineralną) [to aż do tego stopnia się uznałem że zezarłem nawet wodę mineralną? - dop. Jedy], w trakcie której wysłuchaliśmy koncertu Muzyki Dawnej oraz obejrzeliśmy doskonały pokaz walk rycerskich

Równie istotną część konwentu stanowiły prelekcje. Nie estety z powodu nieobecności prelegentów nie odbyła się prelekcja „Świat japońskiej animacji”, ale nieobecną dwójkę wykładowców doskonałe zastąpił pisarz i publicysta Nowej Fantastyki - pan Marek Dramus, którego wykład dotyczył co prawda zupełnie innej dziedziny, ale szczerze mówiąc był o wiele bardziej interesujący (o tym co to jest manga i anime większość uczestników konwentu wiedziała znacznie wcześniej). Obecni za to byli krajowi wydawcy, czyli pan Shin Yasuda z J.P. Fantashca, któremu zawdzięczamy polskie wersje mang. Aż do nieba i Czarodziejka z Księżycą (na ten rok szykuje się Akira!), przedstawiciel Animegato, pan Waldemar Nowak i ja jako reprezentant Kawaii. Niestety spotkanie z nimi było dla fanów gatunku czymś w rodzaju zbiorowego pogrzebu. Zaczęto się od hrobowej wieści, że do wakacji na pewno nie ukaze się Animega co, a później nie wiadomo, a dalej wiadomości i nastroje zarówno prelegentów, jak i zebranych były coraz bardziej ponure. Okazało się że nawet pan Yasuda - rodowity Japończyk - nie może porozumieć się z największymi wydawcami, bo nawet przy najlepszych prognozach największego hitu sprzedaje się w Polsce przez rok tyle, co w kilku kioskach w Tokio przez tydzień (może trochę przesadziłem, ale tylko trochę), więc koncerny te jakoś nie są zainteresowane pro-

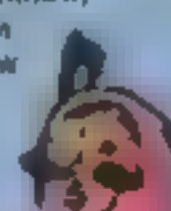
mówaniem swojej produkcji w naszym kraju. Pr-
 bieranie do ręki zezwala - z tego, kto zainteres-
 owany jest...
 w Polsce...
 cy...
 r...
 ew...
 G...
 G...
 at...
 de...
 szczęsną Czarodziejkę której podobn...
 za dużo. Ludzie! Owszem - dla mnie i dla Was
 może tak, ale młodszy odbiorcy zwykle oglądają
 wyłącznie Czarodziejkę a w Polsce nie ma jesz-
 cze tylu fanów, żeby tworzyć osobne pisma dla
 młodszych i dorosłych miłośników mangi i an-
 imów. Lepiej chyba mieć pismo, gdzie zainteresuje nas
 część artykułów, niż nie mieć pisma wcale. Cóż
 na szczęście wyświetlany zaraz po spotkaniu Ma-
 cross cieszył choć trochę zmartwionych fanów
 anime. Miejmy nadzieję, że za rok znów spotka-
 my się na Arracone i każdy będzie mógł pochwa-
 lić się sukcesami!

W każdym razie konwent (mimo grobowych nastrojów miłośników mangi i anime po tęczowej dyskusji) zainicjować należy do udanych. Następna edycja już w przyszłym roku i po doświadczeniach z obecnej na pewno się na nią wybiorę.

Lord Yabol

PS Manga (a raczej anime) była też obecna wśród uczestników, gdyż dość popularną rozrywką części z nich była gra ka-cia na AnMayhem, między innymi z postaciami z Tengen Muyo w rolach głównych.

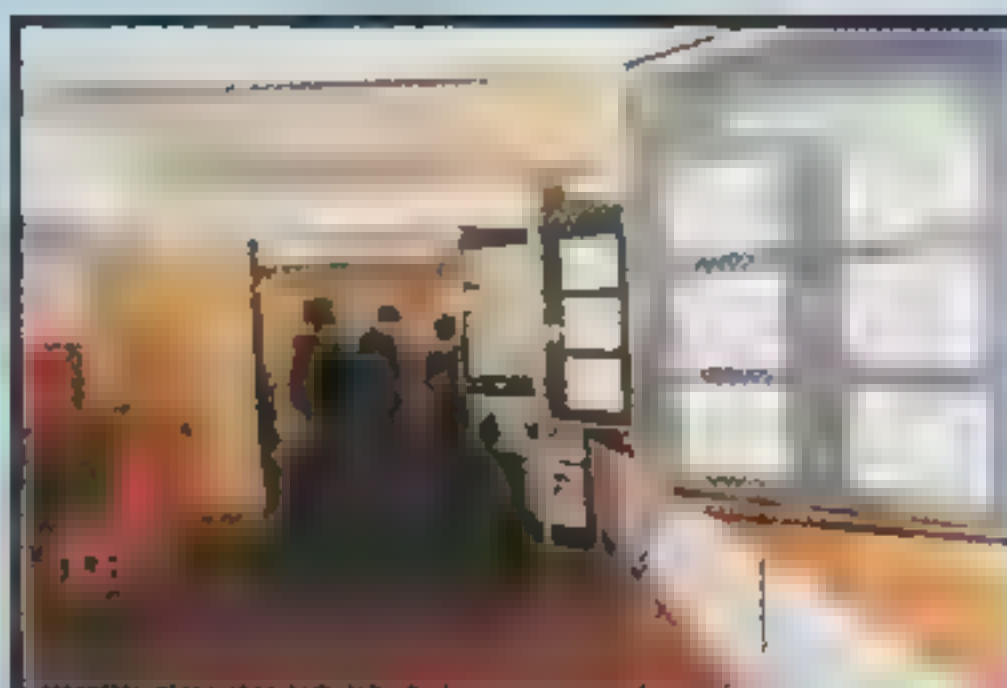
Foto: Jacek Białołęcki
Zdjęcia dostarczył: Marcin Grygiel



Targi Komiksu 3 w Łodzi

Foto-sprawozdanie

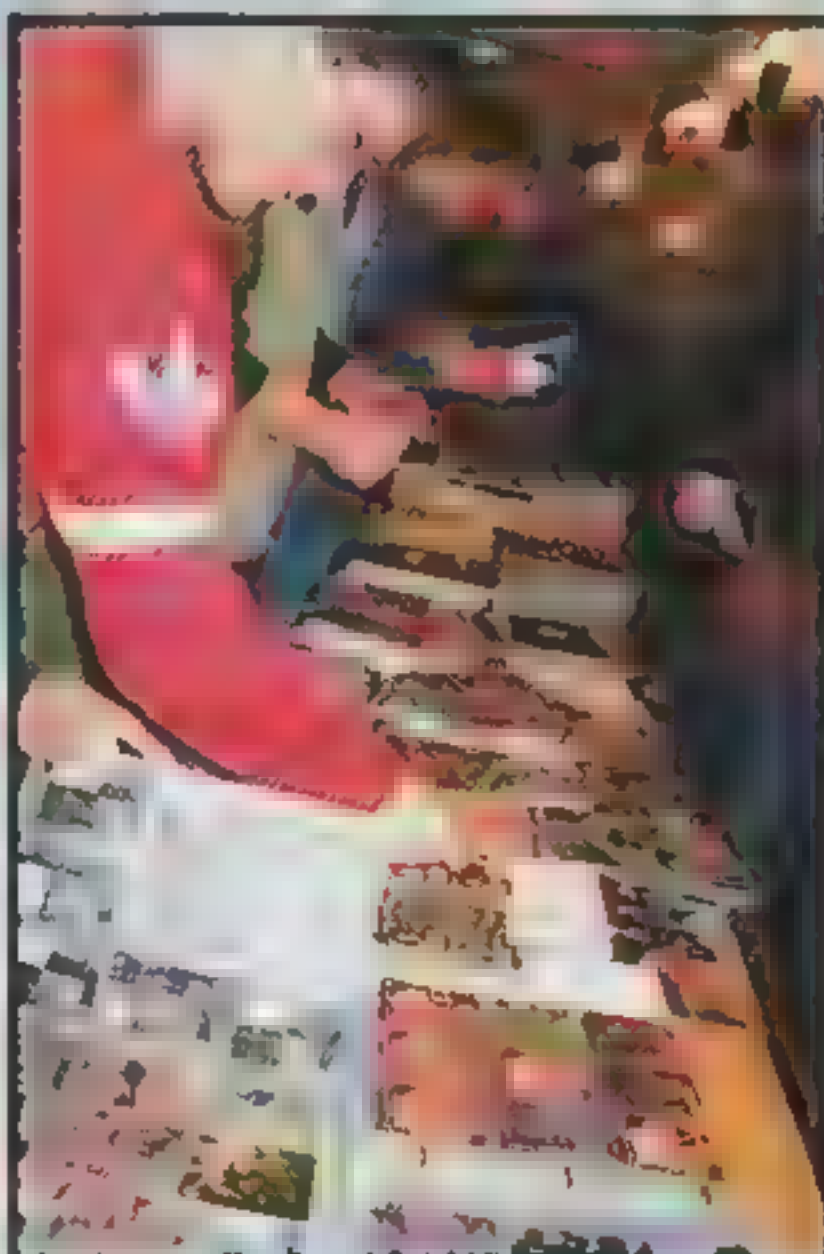
18 maja bieżącego roku w Łódzkim Domu Kultury odbyły się II Targi Komiksu. Targi Komiksu to cykliczna impreza komiksowa, obok jesiennego Konwentu Twórców Komiksu (patrz: Kawał grudzień/1997), organ zwaną przez łódzkich twórców, Targom jak zwykle towarzyszyły wystawy, na których można było obejrzeć najnowsze prace autorów z całej polski, odbyły się prelekcje popularyzujące komiks jako gatunek sztuki oraz już tradycyjnie przez cały czas trwania imprezy trwał konkurs wydawnictw komiksowych, na których uczestnicy targów mogli nabyć poszukiwane komiksy polskie i zagraniczne. Z roku na rok w dać w imprezach związanych z komiksem coraz większy udział mangi i omawiane tutaj targi nie były pod tym względem wyjątkiem. Miłośnicy japońskiej kreski mogli nabyć nie tylko oryginalne mangi (patrz: Mangażyn), ale wiele innych gadżetów związanych z ich hobby (chętni na autografy również się znalezeli - pozdrowienia dla naszych wspierających Czytelników!). Mimo że po w erchmą oddana na użytek stoisk nie była wielka, wybór wszelakich tytułów przysparzał o zawrót głowy przeciętnego fana. Jedną z najbardziej rzadkich pozycji, która zmieniała właściciela na targach, był pierwszy zeszyt z serii o Kapitanie Żbiku (wtedy jeszcze poruczniku) - i pomyśleć tylko że jakiś „szataniec” pozbył się tego unikat za kufanaście złotych! Znalazło się również kilka perełek dla miłośników szeroko pojętej fantastyki, ot na przykład niżej podpisany wydał fortunę na karty z serii Widevision (cudoli) o tematyce Star Wars! To „estto, co tygryski ubiją najbardziej (oczywiście oprócz brykania). W programie imprezy znalazła się wystawa łódzkiego środowiska twórców komiksu, ekspozycja komiksowych pasków nadesłanych na konkurs „Expressu Ilustrowanego”, pan Jerzy Szyłak mówił o znanych komiksach gazetowych, a Wojciech Birek opowiedział o kolejnych przygodach Thoręala z najnowszego albumu, który właśnie ukazał się na Zachodzie. W trakcie imprezy odbył się konkurs rysunkowy pod hasłem „75 lat Expressu Ilustrowanego”, natomiast zwolennicy komputerów mieli okazję poszperać w „Komiksowym Internetcie”. Poza tym na pełnych obrotach furczał również magnetofon, na którym „odpalaono” obszerny dokument o znanym polskim rysowniku, twórcy Tytusa Romka - Atomka - panu H. J. Chmielewskim, czyli najpopularniejszym Papci po skończeniu komiksu. III Targ Komiksu nie są tak okazałą imprezą, jak wspomniany wyżej jesienny konwent, a e również mają swój urok i pozostaje pogratulować organu za to, że do dobrego pomysłu powtarzania go co roku. Do zobaczenia!



1. Zaczęło się jak zwykle niewinnie - ktoś rozstawił krzesła, umieszczał prace w gablotach, zapalił światła, wpuszczał pierwszy chętny, krótko mówiąc - godzina dziesiąta rano - początek imprezy. Gato zerkając na słońce stwierdził, że tak naprawdę dziesiąta już minęła - właśnie wchodził w strefę Batmana, ale nikt nie zwrócił uwagi na te majaki. Jedno było pewne - ktoś porwał Alfreda.



2. Gdy zeszliśmy piętro niżej (piętro niżej, piętro niżej) - nikt nam nie powiedział, że można wejść wyżej) naszym zaczerwienionym oczkom ukazał się ten oto miły widoczek - stoiska z różnymi różnościami - czyli małe co nieco dla spragnionych wrażeń duszyczek fanów. Gato pierwszy z okrzykiem - avanti! - i portfelem w ręku rzucił się przed siebie i w ślepych szale wpadł na Ochroniarza Wacusia, który właśnie wrócił ze szpitala po długiej rekonwalescencji...



3. A tutaj mamy szal ciąż, czyli karty, karty i jeszcze raz karty. A poza tym - karty. Kto gra w karty, ten nie lubi obdarty - skwitował stojący obok mnie koleś, po czym wyskoczył bkiem. Do dnia dzisiejszego nie mam pojęcia jak mu się to udało, gdyż tak na dobrą sprawę znajdowaliśmy się na parterze albo jeszcze niżej. W każdym razie powiedziałam Wam - karty Widevision Star Wars, to jest to!

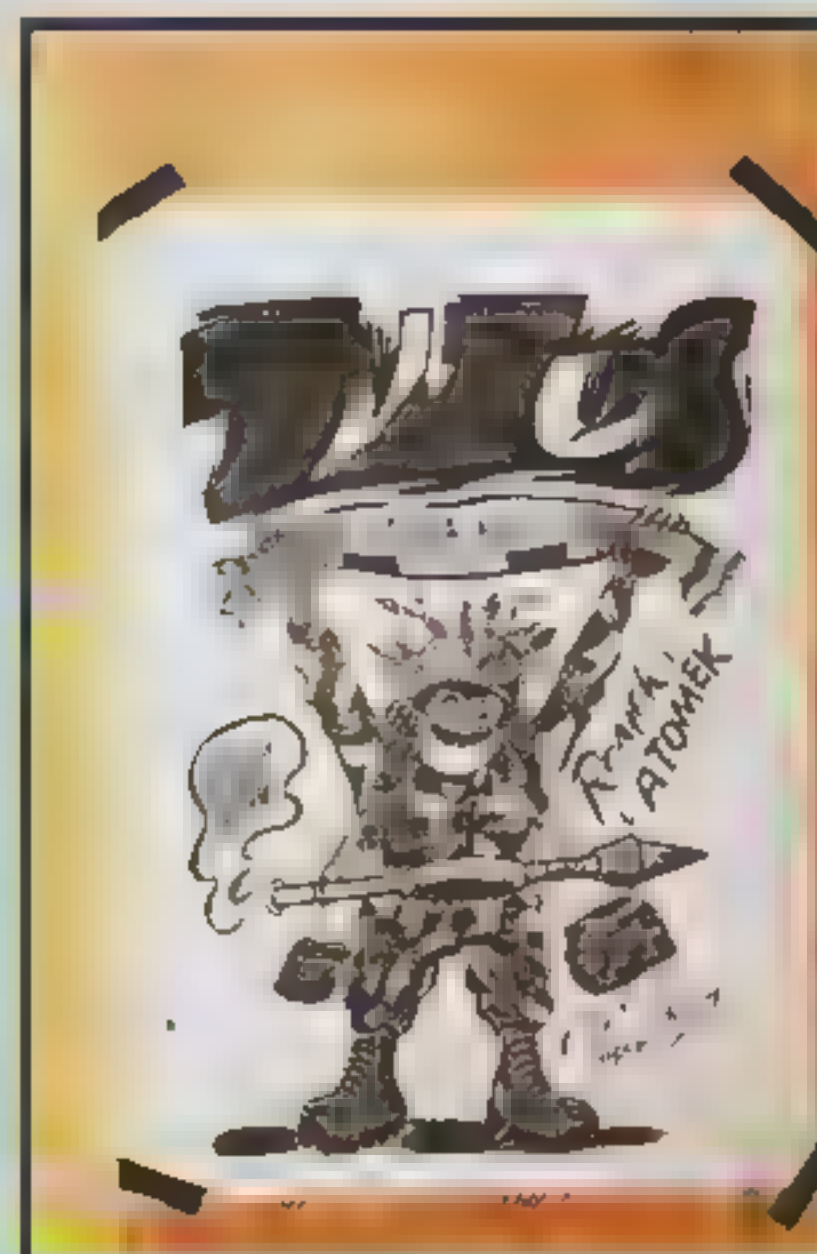
4. Aby dać odpocząć sponiewieranemu portfelowi gumowemu kurczakowi spoczywającemu w kabinie pod polą marynarki, postanowiliśmy przyrządzić się wystawionym pracom. Wnioski były proste - w Polsce nie brakuje utalentowanych rysowników, dlaczego więc komiks polski leży? Na to pytanie odpowiedział nam przypadkowo zagadnięty pan Apoloniusz M. o którego twarz potknęliśmy się wychodząc z pobliskiego sklepu z gumowymi kurczakami. Odpowiedź była krótka: „Ja tam woję „Czar Pęgaru”

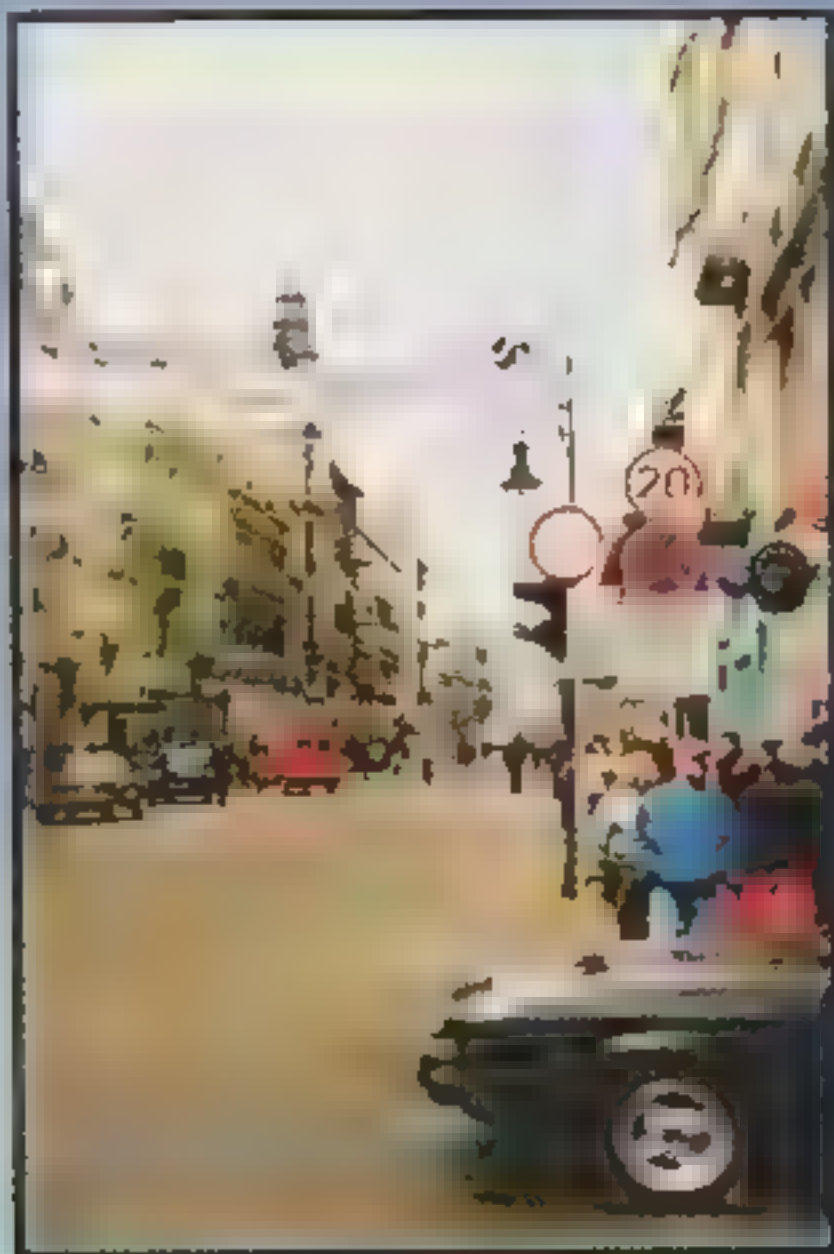


5. No tak i właśnie o tym cały czas mówię - wybierać było w czym, tylko nie było z czego wybierać - innymi słowy portfele zniknęły wraz z gotówką, a spełnił tylko się zastrzyk. Wnioski? - Trzeba było złożyć kasę do kupy kupiła na pełnym targu kieszonkową i z okrzykiem, to napadł - oczyścić wszystkie stoiska. Albo po prostu iść do domu i wsiąść baranka o ścianę - pomaga.

6. Znużeni zbyt długim przynudzeniem Wacusia na powrót sklerowaliśmy swoje kroki na wystawę prac. Naszym głównym celem było zwerbowanie jak największej liczby ochotników - no, przecież w końcu ktoś musiał wynieść te dziesiątki kilogramów komiksów i innych pyszności. Chodząc, pytaliśmy, aż w końcu znaleźliśmy...

7. Nasz stary znajomy, szef bandy podwórkowej naszej dał cynk, że obok można kupić tańsze ciasteczka czekoladowe. Nie zastanawialiśmy się nawet chwili - poczułem tylko powiew powietrza, gdy Gato śnił gwałt obok i traktując przechodniów ruszył w miasto. Zdołałem go dogonić dopiero na najbliższym skrzyżowaniu, gdy wywinął atrakcyjnego orla z poiróznym szlarem mortala, ponownie wpadając na półprzytomnego Apoloniusza M.





6 Uradowani wybiegliśmy na główną ulicę Łodzi daleko zwiędzić znajome nam zakątki. Długo szukać nie musieliśmy, gdyż już po chwili za zwyczajnym konniczym - wpadliśmy jak burza do Komikslandu - pamiętacie to tajemnicze miejsce w jednej z bocznych uliczek Łodzi? Jeśli nie - to zerknijcie do grudniowego numeru Kawaii z ubiegłego roku.



8 Z wielką radością przyjęliśmy do wiadomości fakt, że od naszej ostatniej wizyty komiksowy interes ruszył z przysłowiowego kopyta. Ja natomiast o mało nie dostałem zawalu serca, gdy usłyszałem, że sklep zajmuje się również sprzedażą wszelkich gadżetów dotyczących Gwiezdnej Sagii, a sam właściciel ma wielką sympatię do tego tematu. Moją dziurawą portfel po raz kolejny zawyż rozpaczy się za to duszą krzyknęła radość, czego i Wam życzę drodzy fani.



10 Aby uciec od zderzenia wybiegliśmy w szpilę radości na ulicę Łódź. Gato szybko wynajął orkiestrę, reszta zespołu redakcyjnego zaczęła śpiewać, ktoś zaczął klaskać, porzucił w górę gumowe kurczaki, ktoś polubił się za rogiem piwowarskiego miasta - innymi słowami zaczęło się robić naprawdę wesoło.



11 Gdy tylko namierzaliśmy nadmuchiwaną zjeżdżnię, wszyscy jak jeden mąż (i żona) ruszyliśmy czym prędzej sobie pojeździć. Jedynie Wacub patrząc na nas spod byka wyciągnął z kieszeni szpikulec, belkocząc coś pod nosem o dobrej zabawie i przebijaniu dmuchanych zabawek, zmieszawszy się z tłumem. Z oddali dochodziły nas strzały pękających balonów i krzyki pozbawionych zabawek dzieci. Wacub zbliżał się do zjeżdżni.



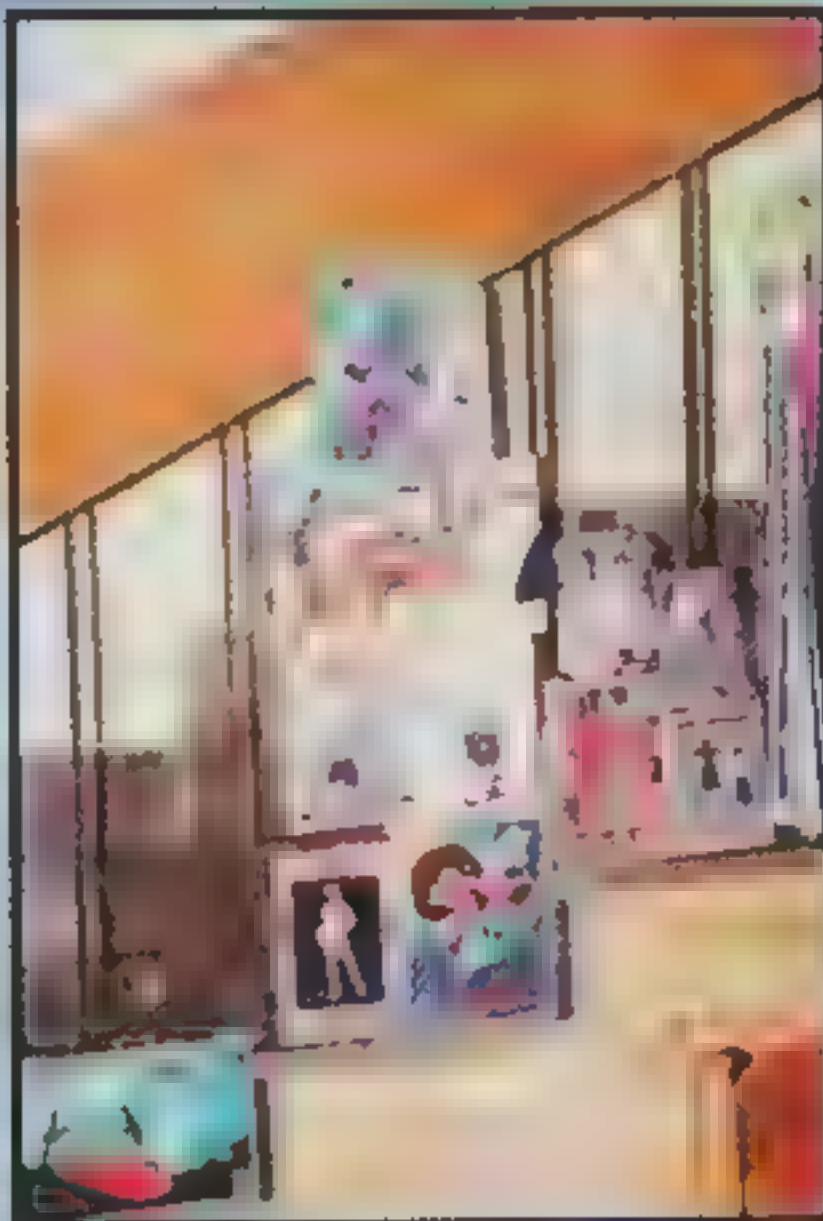
12 W chwili gdy na ulicę wjechał oddział z ośmiu smoków zaczęliśmy podejrzewać, że tak naprawdę cała ta impreza nie odbywa się na naszej chacie, a raczej wystawiony przez Gato wcale nie jest tak wiarygodny. A od razu coś podziwiałem, gdy zauważyłem, że pod płóciastą specjalistą do radiokomunikacji podpisał się niejaki Ba Lazer Gato.



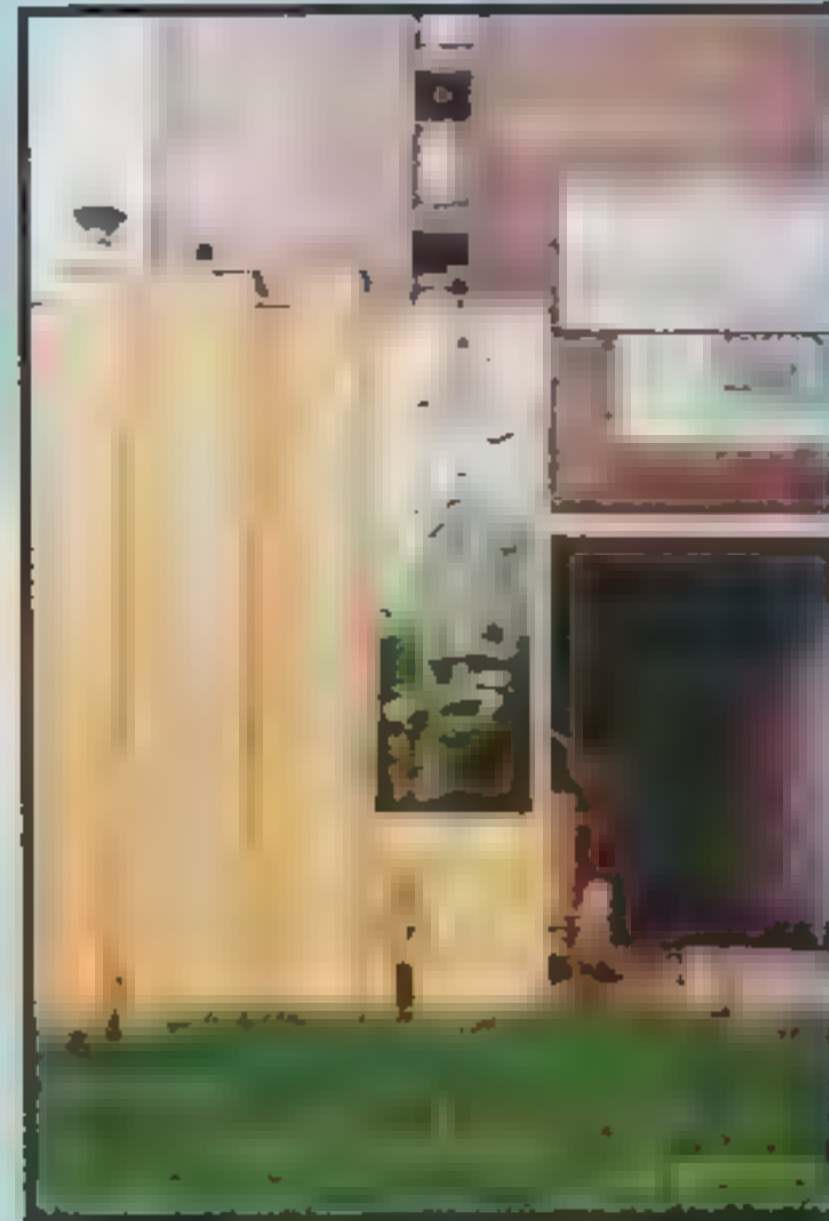
13 No tak okazało się, że trafiliśmy w sam środek uroczystych obchodów Dni Łódzi, a tajemniczy pan z wąsikami proponujący nam nabycie nowoczesnych chłodnic do gitar, to tylko zasłona dymna dla przemysłowców piekarek ietrowych z RPA. Krótko mówiąc - ktoś nas nabił w butelkę, postanowiliśmy więc kupić butelkę sake i wypłakać się na ramionach naszych starych znajomych.



14 Między innymi z Księżycą...



15 ...Ale nie tylko, gdyż było jeszcze kilka innych smaków i to wszystko na wspomnianych targach - gdyby ktoś pytał, gdzie takie cuda można kupić. Ale jeszcze nic straconego - wszak zaraz po wakacjach będzie okazja nadrobić straty na Dniu z Salomoon - patrz Mangowy Zawrót Głowy...



16 Głodni i przemęczeni udaliśmy się w końcu do chińskiej restauracji - tego, co się tam działo, opisać nie sposób, dodam tylko, że Gato o mało nie powybił sobie oczu palcami. A ja, jak zwykle, zamówiłem najbardziej pikantną potrawę z menu, po czym straciłem smak i na ssaniu wyłapałem cały kontener mineralnej.



Foto i tekst: Mr Jedi

MANGOWY SŁOWNIK

część 1: A-C

Fani mangi i anime na całym świecie posługują się - jak zresztą każda grupa ludzi, których łączy wspólne zainteresowanie - specyficznym słownictwem. Czasami są to słowa pochodzenia japońskiego, czasami angielskiego, raz zaczerpnięte są z żargonu rysowników, innym razem z zupełnie „innej beczki”, jednak wszystkie używane są przez fanów równie często i każdy miłośnik mangi i anime powinien mieć opanowany przynajmniej podstawowy zasób owych słów. Oto przed Wami część pierwsza słownika, który w uszczuplonej wersji prezentowany był już na naszych łamach w pierwszym numerze Kawaii, jednak powtarzające się w Waszych listach pytania skłoniły nas do uzupełnienia i powtórzenia go. Słów tych nie jest aż tak dużo i na pewno wiele z nich znacie, lub przynajmniej je słyszeliście. Problemu z ich nauczeniem się mieć nie powinniście, gdyż często będziecie się z nimi na naszych łamach (i nie tylko) spotykać. Oto pierwsza porcja.

ADR (Automated Dialogue Recording - zautomatyzowane nagrywanie dialogów) - Często odnosi się do terminu „dubbing”. Proces tworzenia angielskich ścieżek dźwiękowych, która (tak bardzo, jak to tylko możliwe) dopasowuje się do ruchu ust postaci na ekranie. Może to czasem oznaczać „przełiczanie” lub „ścieśnianie” niektórych tekstów, mechanicznie lub po prostu przez aktora występującego w wersji dubbingowej albo przepisanie w celu zastąpienia zbioru słów, które nie pasują - tym, które pasują.

ANIME - Film rysunkowy lub rodzaj specyficznej dla japończyków animacji. Niekiedy w tym wypadku używa się określenia JAPANIMATION (złepak słów: Japan + animation - Japonia + animacja - japońska animacja). Jednak w tym przypadku należy zachować ostrożność, gdyż słowo to może być przez niektóre osoby uznane za obraźliwe, ponieważ samo słowo JAP znaczy tyle co - „żółtek”, a zatem zalecamy raczej używanie terminu - anime. Słowo „anime” zostało zapożyczone z języków zachodnich i określa animację produkcji japońskiej, obecnie określenie to używane jest przez fanów poza Japonią, aby odróżnić produkcje japońskie od animacji z wszystkich innych krajów.

ANIME-MANGA - Jest to manga złożona z poszczególnych klatek anime lub oryginalnych celulozów serialu lub filmu pełnometrażowego. Jest to taka forma opowieści, czyli że nikt sobie nie zawraca głowy powtórным rysowaniem każdej ze scen - wybrane klatki z anime są kopiowane, a następnie uzupełniane tekstami.

ANIPARO (ANime PAROdY - parodia anime) - Popularny gatunek mangi lub anime, gdzie postacie z mangi lub z anime występują w humorystycznych opowieściach lub skeczach. Odmianą aniparo jest SUPERDEFORMED.

ANI-SONG - Piosenka z anime. Zgodnie z tym, co mówi nam to pojęcie, piosenka słyszana w anime.

APA (Amateur Press Association) - Tym skrótem określa się wszystkich twórców klubowych gazet (FanZinów, NewsLetterów).

ARCADE GAME - (gra zręcznościowa) - Oryginalna gra komputerowa, w którą gra się na specjalnych maszynach-automatach w miejscach publicznych. Mogą być to również, rzecz jasna, gry oparte na mandze.

BAKA - (głupek) - Tego chyba nie trzeba wyjaśniać?

BGC - skrót od popularnej serii OAV - Bubble Gum Crisis.

BGM (Back Ground Music) - Muzyka z filmu, podkład dźwiękowy lub piosenka.

BISHOJO - Japońskie słowo oznaczające piękną, młodą dziewczynę.

BISHONEN - Japońskie słowo oznaczające pięknego młodzieńca. W czasach feudalnych wielu bishonen przebywało na dworach możnowładców a ich stosunek z „protektorem” nie rzadko miały podłoże homoseksualne. Kiasyczny bishonen poza dziewczęcą urodą odznaczał się także niezwykłą wrażliwością, był gotów do najwyższych poświęceń na rzecz swego pana.

CB - (Child Boy - chłopiec dziecko) - Określenie oznaczające „ściśniętą” lub „wątlą” wersję postaci z mangi lub anime. Podobny do SUPERDEFORMED. Patrz również CHIBI.

CD - (Compact Disc) - Klasyczna płyta kompaktowa z muzyką, programami lub pikami w formacie VIDEO CD, również nośnik dla anime.

CDV - (Compact Disc Video) lub VIDEO CD - patrz wyżej - CD.

CHAN - (czyt. cian) - Przyrostek oznaczający kogoś ukochanego lub małego, oznacza tyle co „ta, ten mały”, „kochanie” np. Usagi-chan. Jest to

termin o zabarwieniu uczuciowym, zarezerwowany zwykle dla zakochanych par, dzieci, małych zwierząt, młodych kobiet. Używany też w latach 80-tych na opisanie „zgniecionych” wersji bohaterów, obecnie znanych ogólnie jako CB - patrz wyżej.

CHARA - (skrót od CHARAKter) - Postać, bohater opowieści, także z mangi lub anime.

CHARA DESIGNER - Twórca postaci. Człowiek który je wymyśla, tworzy - również rysuje.

CHIBI aka CB - Japońskie słowo określające coś małego, również małego chłopca. Powszechnie używane jako przedrostek, na przykład CB Devilman.

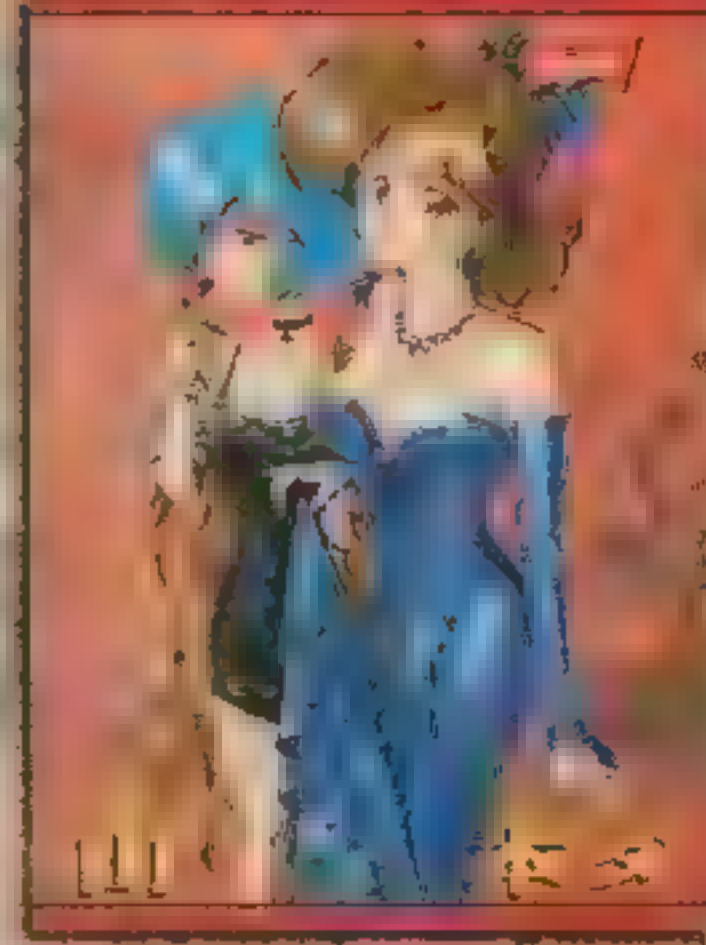
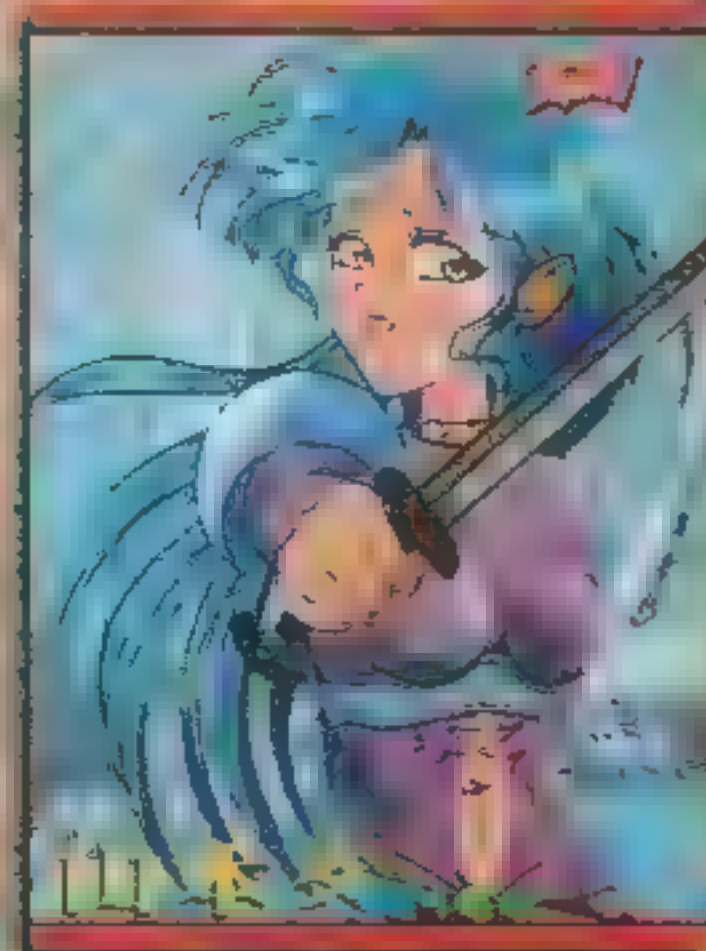
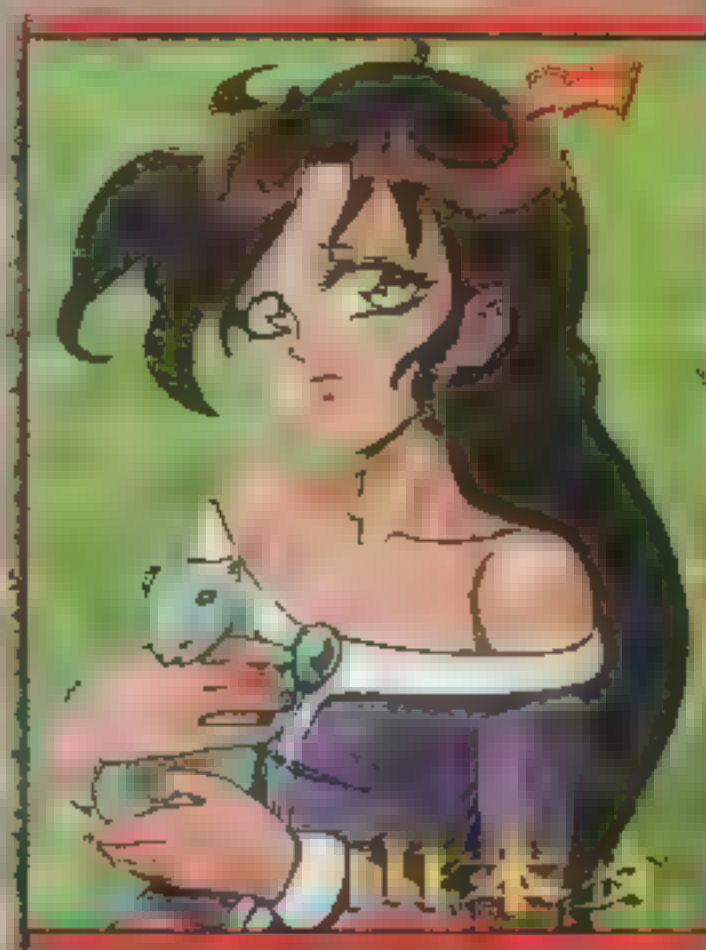
CITY GOTHIC (miasto gotyckie) - Gatunek anime umiejscowiony w teraźniejszym lub przyszłościowym mieście, ze stylizacją cyberpunkową i elementami tradycyjnych horrorów gotyckich. Warte wspomnieć przykłady pojawiające się w pracach studiów Madhouse: Yoshiaki Kawajiri (Cyber City Oedo 808, Ninja Scroll), to jeden z najbardziej znanych reżyserów anime tego gatunku.

CONSOLE GAME (gra konsolowa) - Kolejny termin określający gry komputerowe, konsolowe - czyli takie, na których można grać na konsolach. Wiele postaci w takich grach ma design mangowy, gdyż najpopularniejsze konsole do gier oraz oprogramowanie do nich jest produkowane właśnie w Japonii.

COSPLAY - Skrót od „Costume Play” (sztuka kostiumowa) - Akt przebrania się za jakąś ulubioną postać z mangi lub anime. Maskaradom takim często towarzyszy odgrywanie zabawnych scenek przed jury i publicznością. Zazwyczaj na konwentach fani mangi i anime urządzają takie zabawy, aby uatrakcyjnić imprezę - i przeważnie im się to udaje!

Kawaii

prezentuje



odtętną
kolębkę

mangowych zeszytów

Producent:

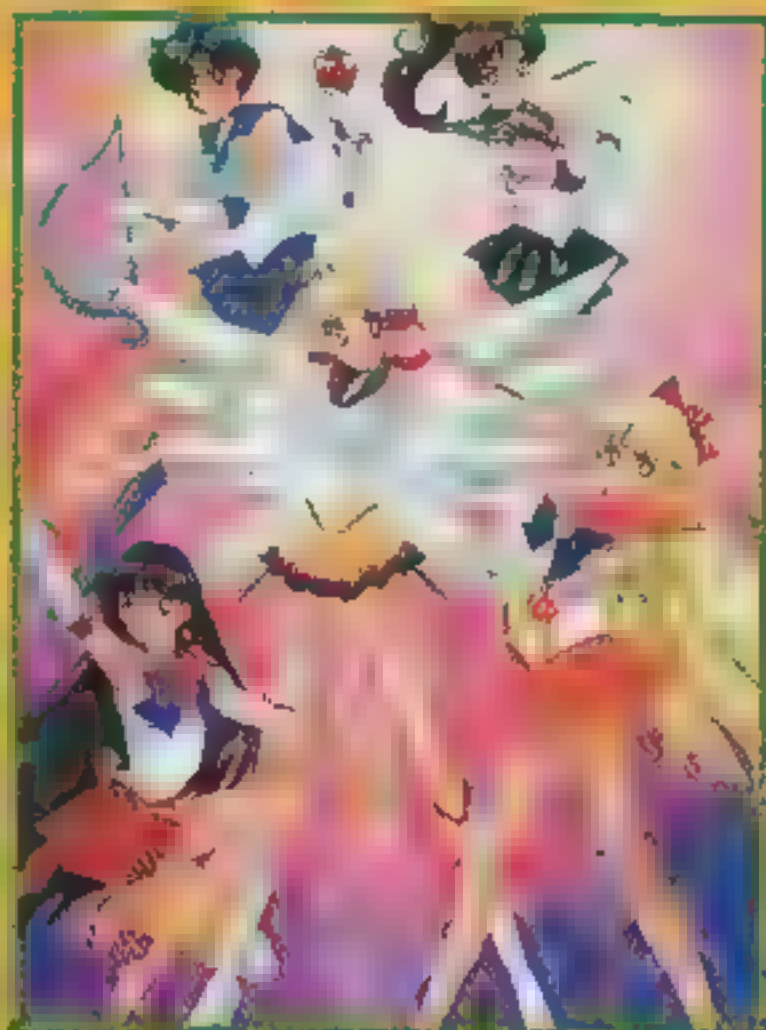


Strzegomskie Zakłady Wyrobów Papierowych UNIPAP sp. z o.o.
58-150 Strzegom ul. Leśna 1 tel. (074) 55 14 75, 55 14 76

LISTY PRZEBOJÓW

TOP TEN ANIME

1. Sailor Moon
2. Tenchi Muyo
3. Neon Genesis Evangelion
4. Armitage III
5. Ghost in the Shell
6. Akira
7. Gunsmith Cats
8. Burn Up W
9. 801 Airbats
10. Urusei Yatsura



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha Toei Animation

NAJPOPULARNIEJSZA CZARODZIEJKA

1. Sailor Jupiter (Makoto Kino)
2. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
3. Sailor Uranus (Haruka Tenou)
4. Sailor Mars (Rei Hino)
5. Sailor Mercury (Ami Mamiya)



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha Toei Animation

Regulamin:

1. Głosy oddajemy tylko na kartkach pocztowych.
2. Jednorazowo można oddać tylko jeden głos, na jedną listę, czyli np. można wytypować jeden tytuł, jedną czarodziejkę itd.
3. Głosy nie spełniające powyższych warunków, nie będą brane pod uwagę.
4. Można nadawać głosy na listy nie istniejące, powołując je w ten sposób do życia. Oto jakie propozycje dotąd nadesłaliśmy: - najlepsza manga, - najlepszy mecha, - najlepsza świeżka dzwilkowa, - najpopularniejsza postać anime/manga, - najpopularniejszy wróg anime/manga - najpopularniejsza para, - najpopularniejsza sallyu, - najciekawszy czar, - najpopularniejszy mangaka, - najbardziej komiczna postać, - najciekawszy strój.
5. W głosowaniu biorą udział tylko kartki z przyklejonym kuponem „lista przebojów”, wyciętym z czasopisma

TOP TEN MANGA

1. Sailor Moon
2. Gunsmith Cats
3. Ranma 1/2
4. Lady Oscar
5. Appleseed
6. Ghost in the Shell
7. Battle Angel Alita
8. Tenchi Muyo
9. Oh My Goddess!
10. Akira



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha Toei Animation

NAJPOPULARNIEJSZA PARA

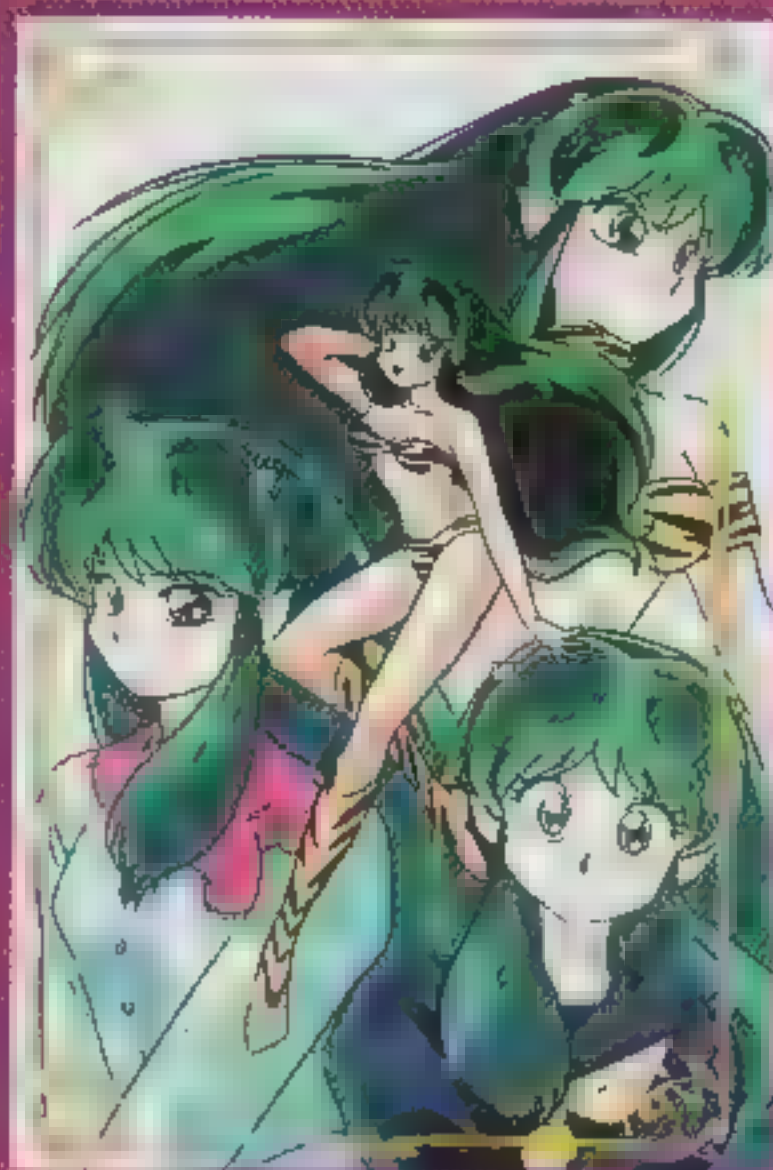
1. Usagi Tsukino i Mamoru Chiba (Sailor Moon)
2. Haruka Tenou i Michiru Kaiou (Sailor Moon)
3. Rally Vincent i May Hopkins (Gunsmith Cats)
4. Belldandy i Keiichi Morisato (Oh My Goddess!)
5. Akane Tendo i Ranma Satome (Ranma 1/2)



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha Toei Animation

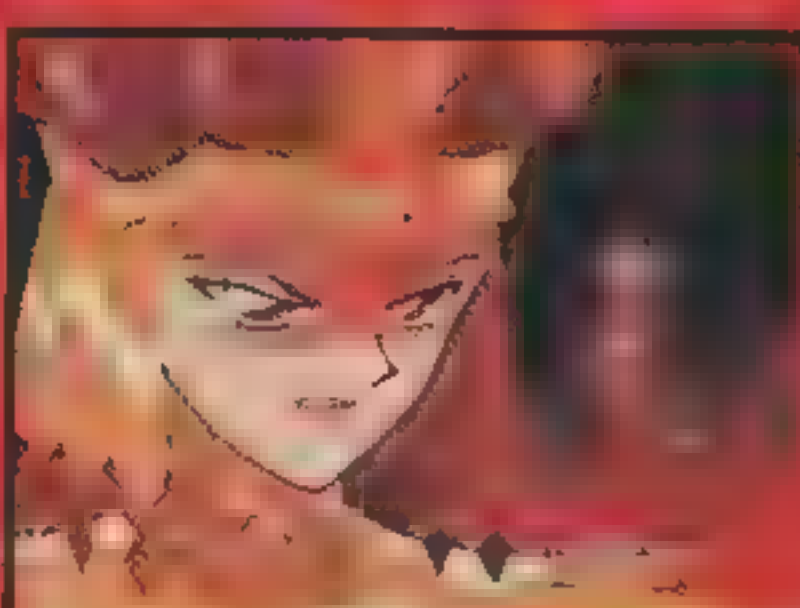
NAJPOPULARNIEJSZA POSTAC MANGA/ANIME

1. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
2. Sailor Jupiter (Makoto Kino)
3. Sailor Uranus (Haruka Tenou)
4. Sailor Mars (Rei Hino)
5. Sailor Mercury (Ami Mamiya)
6. Sailor Venus (Mina Aino)
7. Sailor Saturn (Hotaru Tomoe)
8. Sailor Moon (Usagi Tsukino)
9. Sailor Jupiter (Makoto Kino)
10. Sailor Uranus (Haruka Tenou)



NAJPOPULARNIEJSZY WRÓG MANGA/ANIME

1. Queen Beryl (Sailor Moon)
2. Dr. Doom (Sailor Moon)
3. Dr. Doom (Sailor Moon)
4. Dr. Doom (Sailor Moon)
5. Dr. Doom (Sailor Moon)
6. Dr. Doom (Sailor Moon)
7. Dr. Doom (Sailor Moon)
8. Dr. Doom (Sailor Moon)
9. Dr. Doom (Sailor Moon)
10. Dr. Doom (Sailor Moon)



Sailor Moon © Naoko Takeuchi/Kodansha Toei Animation

ODEZWA OTAKU

EDYCJA TRZECIA!!!

Uwaga! Miłośnicy mangi i anime. Witamy Was serdecznie po raz trzeci, nie ostatni! Dlatego powiemy krótko, jeśli chcecie, aby w telewizji i kinach zagrościła anime, jeśli chcecie oglądać spolszczone OAV-ki i czytać przetłumaczone na język polski mangi - nie siedźcie bezczynnie! Pamiętajcie - nikt nas nie wyręczy, czekanie na gotowe rozwiązania nie da - musimy dać o sobie znać i pomóc sobie sami! Nagrodą będzie to wszystko, o co walczymy. Nie zniechęcajcie się! Do ataku!

Już standardowo w ramce na tej stronie znajdziecie tekst wzorcowy. Możecie go skopiować, lub napisać sami swoją wersję - decyzja należy do Was - my chcemy tylko ułatwić Wam zadanie. Tekst odezwy celowo został umieszczony w ramce takich rozmiarów, aby bez problemu można go było wyciąć i przykleić na KARTCE KORESPONDENCYJNEJ (pocztówce z miejscem na korespondencję zamiast zdjęcia). Ponieważ kanałów tv i dystrybutorów filmów jest wielu, najlepszym wyjściem byłoby kserowanie niniejszej strony

w odpowiedniej ilości (czarno-białe ksero formatu A4 kosztuje ok. 20 groszy), wycinanie i naklejanie go na kartki korespondencyjne - to najtańsza z możliwych form przesyłek pocztowych. Aby ułatwić Wam kopiowanie odezwy jej wzór umieścimy również na Kawaii CD8, we wszystkich najczęściej używanych formatach plików tekstowych. Puste miejsca na liście proponowanych anime są po to, aby każdy z Was wpisał tam swoje własne typy

Pamiętajcie!

Ponawiamy naszą odezwę - pamiętajcie, że na jednym razie poprzestać nie można! Dystrybutorzy i kanały tv muszą być bez przerwy bombardowane tysiącami żądań od fanów z całej Polski, aż do skutku, w przeciwnym razie sprawa szybko przyćmi się i znowu wszystko wróci do poprzedniego stanu. Zmniejszamy w ten sposób czas i energię, a przecież nie o to chodzi. Dlatego życzymy Wam wytrwałości i siły. Pamiętajcie - jesteśmy z Wami i zawsze służymy Wam pomocą. Duże pole do popisu mają tu wszystkie fan kluby mangi i anime w Polsce - wierzymy w Was! Powodzenia i do ataku!

A oto adresy:

POLSAT

Aleja Stanów Zjednoczonych 53
04-028 Warszawa

TVN

Augustówka 3
02-981 Warszawa

TVP1

Woronicza 17
02-625 Warszawa

TVP2

Woronicza 17
02-625 Warszawa

Imperial Entertainment

Przasnyska 9
01-756 Warszawa

Syrena Entertainment Group

Marszałkowska 115
00-102 Warszawa

ITI Home Video

Kilbucka 23
Warszawa

Warner Bros

Popieluszki 16
01-590 Warszawa

Vision Film Distribution Company

Rydygiara 7
01-793 Warszawa

Kawaii

GŁOS OTAKU! - EDYCJA TRZECIA

Kawaii

Każdy z wymienionych obok seriali posiada swoje wersje pełnometrażowe, przeznaczane do wyświetlania w kinach. Oprócz nich istnieją również filmy w formacie VHS, które można kupić w sklepach z artykułami dla fanów anime. W kinach reżyserskich czasów pozycje kinowe anime kółko bezwzględnie powinny pojawić się w kinach w całej Polsce. Oto kilka przykładów dla jutra i na dziś.

GHOST IN THE SHELL

AKIRA

MONONOKE HIME
(KSIĘŻNICZKA MONONOKE)

PORCO ROSSO

KIKI'S DELIVERY SERVICE

MY NEIGHBOR TOTORO
(MOJ SĄSIAD TOTORO)

Jestem fanem (i-ka) japońskiego komiksu (manga) i filmu animowanego (anime). W imieniu tysięcy miłośników z całej Polski obmagam się w polskojęzycznych kanałach telewizyjnych seriali animowanych produkcji japońskiej, wydawaną w formie kasety, płytach oraz włączając największych hitów anime do programu kinowego. W przypadku telewizji powini być serializacja dla wszystkich grup wiekowych (manga i anime między innymi własne z tego tytułu) oraz jak najbardziej zróżnicowana gatunkowo (przygodowa, fantastyczna, romans, sportowa, kina historyczne itd.). Jednocześnie chcę zauważyć, że regonowane kanały telewizyjne w wielu miastach nadają seriali anime, lecz są to produkcje stare (w większości z lat siedemdziesiątych) i w wielu przypadkach nie dla najmłodszego widza. Nie o takie seriale chodzi! Dla ułatwienia dokonania wyboru, podaję zestaw klasyfikacji tytułów seriali anime, które w swoim czasie były na całym świecie rekordy popularności i których napa chętnie oglądane są przez różne fanów na całym świecie.

GUNDAM (MOBILE SUIT GUNDAM)

MACROSS (lub ROBOTECH)

URUSEI YATSURA

DRAGON BALL

RANMA 1/2

NEON GENESIS EVANGELION

SAILOR MOON

TENCHI MUJO

BATTLE OF THE PLANET

Przebieg owego serialu jest tak prosty, że można go opisać w kilku zdaniach. Japońska telewizja (w tym czasie) była w stanie pokazać tylko jeden z trzech seriali, który został wyemitowany w Polsce. W tym celu, aby móc oglądać wszystkie trzy serie, postanowiono wyemitować je w trzech różnych godzinach. W ten sposób, aby móc oglądać wszystkie trzy serie, trzeba było oglądać je w trzech różnych godzinach. W ten sposób, aby móc oglądać wszystkie trzy serie, trzeba było oglądać je w trzech różnych godzinach.

Dołączam swoje głosy do poprzednich, w nadziei, że w ten sposób, aby móc oglądać wszystkie trzy serie, trzeba było oglądać je w trzech różnych godzinach. W ten sposób, aby móc oglądać wszystkie trzy serie, trzeba było oglądać je w trzech różnych godzinach.

LISTY KAWAII

1. Sprawa dotyczy rubryk (a właściwie tych klorzy do niej piszą. Poznajmy się Jasna cholera jeżeli chcecie żeby ktoś do was napisał to do cholery opiszcie na nadesłane do was listy Bo piszcie mniej więcej tak rozpaczliwie proszę o kontakt bo chcę z kims zawrzeć nową znajomość odpisz na każdy list Dobra nie mam nic przeciwko rozumiem takie teksty samych wielokrotnie używałam ale opisywałam na nadesłane mi listy A wy (oczywiście nie każdy) nie odpisujecie. To jaki ma sens taka korespondencja? Osobiście wysyłam już chyba 50 listów do różnych osób z rubryki Pomocna dłoń. Poznajmy się i urzynamy może? odpowiedź: Odpowiedzieć sobie sami jaki sens ma taka korespondencja a wam? Bo moim zdaniem nie ma żadnego. Jak chcecie aby do was pisać to odpiszcie!

Mrs Parker Lodge

przychodzi do napisania kilku listów, wyżej wspomnianej rubryk nie zdają sobie sprawy, że ten tytuł może być aż tak wielki. Wiemy to z własnego doświadczenia - sami zasypywaliśmy redakcję listami. A zatem osoby, które przygotowywały się na odpisanie na kilka, góra kilkanaście listów, nagle dostają ich kilkadziesiąt. W tym momencie staje się jasne, że nie podołają takiej ilości. Niech ten list będzie ostrzeżeniem dla tych wszystkich, którzy piszą do wspomnianych rubryk, zapewniając, że na sto procent odpiszą. Może mała rada: starajcie się odpisywać na jak najwięcej listów, nawet jeśli macie to być kilka zdań wyjaśniających, że nie jesteście w stanie odpisać na wszystkie listy - w ten sposób osoby zainteresowane będą wiedziały, że nie zostały zignorowane, a pisyząc będzie miał czyste sumienie. Innym z kolei problemem są pieniądze, chodzi tutaj o znaczki, jeśli do kogoś piszecie, starajcie się zawsze wklejać przynajmniej jeden znaczek zwrotny, a najlepiej od razu z kopertą, dlaczego? Wyobraźcie sobie, jak taki Jacek szkołę podstawową ma odpisać na kilkadziesiąt listów bez znaczków i kopert? Jeden znaczek kosztuje 55 groszy, pomnożcie to przez powiedzmy 30 (w najlepszym wypadku) i założymy, że trzeba będzie odpisywać na tak list raz na dwa tygodnie - to już wychodzi ponad 30 złotych miesięcznie! Pomyślcie o tym. Miła korespondencja!

物 产 志

A teraz coś mniej przyjemnego. Zastanawia iśmy się przez dłuższy czas, czy powinniśmy drukować poniższy list. Ostatecznie uznaliśmy, że „es”, autorka nie podała swych danych, a nasze łamy otwarte są dla wszystkich fanów - bez względu na wiek i rodzaj problemu (jeśli tylko ten dotyczy w jakis sposób tematyki, którą porusza się na naszych łamach) - nie powinniśmy przechodzić obok takich spraw obojętnie. Nie zamierzamy tego komentować ani pochwalać, ani potępiać - po prostu przyczynając ten list i sami zdecydować, co powinnście zrobić. A tak swoją drogą zdaje się, że niniejszy przedstawiony list jest dowodem na to, że nasi „praszowi znawcy mangi” jednak trafiają swoimi argumentami do wielu ludzi.

To co napisałam w tym liście jest prawdą, okrutną prawdą. Przez dobre trzy lata pasjonuję się mangą i japońską animacją, tak bardzo jestem zżyta z tym delikatnym tematem i bardzo kocham swoje zainteresowania. Nigdy nikomu nie przeszkadzało, że oglądam Sailor Moon, lub to, że czytam mangę. Nigdy nikomu się nie narzucałam, a w szczególności rodzicom i znajomym. Wszystko było słodką sielanką, a moja przyjaźń stała się mocniejsza i to dzięki moim zainteresowaniom mangą i anime. Nauczyłam się wspaniale rysować postacie z ulubionych anime (pisałam już o sobie lecz jeszcze nie opublikowano mojego listu, może i dobrze, bo teraz wszystko się zmieniło, dlatego piszę jeszcze raz...). Powoli zdobywałam informacje o serialach lub OAV, o których przedtem nie miałam zielonego pojęcia. Mój pokok był pełen milutkich gadżetów, na ścianach wisiały mangowe plakaty, a na półkach stały figurki ulubionych bohaterów. Gdy rano się budziłam od razu poprawiał mi się humor, gdy spoglądałam na to wszystko - te plakaty, rysunki, łomiki, to było takie przyjemne! Nigdy nie przepuszczałam, że moje trzy lata zainteresowań przez jedną godzinę zostaną zrównane z ziemią i doszczętnie zniszczone, i to przez rodziców, moich rodziców. Nigdy nie zapomniałam piątku 27 marca tego roku - najokrutniejszy z nich, odkąd przeminęło mi 14 wiosen. W czwartek 26 marca tego roku, mama zadała mi dość dziwne pytanie: „Czemu tak bardzo fascynują cię te kukły z oczodolami?”. Wy tłumaczyłam mamie, że dzięki mandze i anime mam bujną wyobraźnię i swój świat marzeń. Przypiądam się bohaterom, ich pozytywnym cechom, i biorę z nich przykład, dzięki czemu nie popełniam błędów, za które bym mogła żałować. Chcę swoje młode lata poświęcić fantazji i marzeniom, bo wiem, że za 6, 7 lat nie będę miała na to czasu - dom, rodzina, praca - taka jest przyszłość. Dlatego teraz chcę być „dzieckiem”, bo potem w przyszłości nie zdolam cofnąć się do lat słodkiej 14-

lalki. Mama nic nie powiedziała, tylko się skrzywiła - jeszcze mi wtedy nie podejrzewałam, aż do godziny 8.30 w piątek 27 marca. - Dopiero co wstałam z łóżka, gdy do mojego pokoju wpadł ojciec, zaczął coś do siebie mówić, spojrzeć w moją stronę - był wściekły jak byk przed walką. Powiedział: „Ile ty masz lat!? Co!?” - wrzeszczał w moją stronę - Ja? Czternaście. - Odparłam. - Na co usłyszałam: „Cały pokój jest w tych ku...ech z gałami! Światła poza nimi nie widzisz!” - nagle weszła mama w rękę trzymała niebieski, duży worek na śmieci, czułam że serce mi ze strachu pęknie. Zapłatałam drzącym głosem: „Mamo, na co ci ten worek?” - na co otrzymałam odpowiedź: „Jak to po co!? Trzeba to wszystko wy...łuc, na co te plakaty i gazety, nie jesteś dzieckiem! Ty na tym punkcie jesteś już psychiczna, trzeba cię leczyć! Nie masz już 5. 6 lat jesteś dorosła! Ojciec złapał i zerwał plakaty ze ścian, mama zaczęła je rwać, a ojciec pakował i na szczył przy okazji wszystko co związane było z moim hobby. Zniszczyli wszystko. Moje 3 lata. Plakaty komiksów, gazety - porwali pociorniki, kasety z nagranyimi odcinkami Sailor Moon i ich figurki () Nie wiem co zrobił z moimi łomkami, wiem, że wszystkie moje rysunki porwali, moje 416 rysunków! Boże! Jaki to był ból, gdy na to musiałam patrzeć! Nic nie mogłam zrobić... Kazali mi rwać rysunki i gazety. Własnymi rękami musiałam rwać... Czulałam jak serce mi do gardła podchodzi, a tży ciekłą strumieniami. Gdy to wszystko dobiegło końca, musiałam wziąć na pięcy worek i iść z nim na śmietnik... Wyrzucić wszystko. Zabronili mi spożywać z przyjaciółką, na każdym kroku mnie kontrolują, czy przypadkiem nie kupiłam czegoś z „kuklami”. Nie chcieli mi powiedzieć, czemu to zrobili, nic nie mogę zrobić bez ich zgody - nie mogę nawet myśleć o mandze i anime. Mama powiedziała - „Nigdy już tego nie odzyskasz, to ci umarło na wieki!” - zawsze nie podobaly im się moje wcześniejsze zainteresowania, ciągle jest źle. Boże! Pogodziłabym się, gdyby pożar to wszystko pochłonął, ale rodzice... To dla mnie nie jest zrozumiałe. Nie obchodzi ich, jak się teraz czuję! Mam ogromną dziurę w sercu, czuję pustkę, wielką pustkę, gdy patrzę na gołe ściany mojego pokoju. Dlatego proszę Was Ołaku, pomóżcie mi zmobilizować siły, wyrzucić się z tego! Muszę być silna i przetrwać to wszystko na przekór wszystkim! Lecz bez Waszej pomocy i wsparcia mogę się szybko załamać i zrobić coś strasznego, co sprawiłoby ból moim rodzicom. Chcę wszystko zacząć od nowa... Więc błagam o korespondencje... () i uważajcie na rodziców, jeśli któregoś z nich zapyta się: „Czemu lubisz te „bajki”” - to nic nie odpowiadaj, tylko schowaj dobrze swoje rzeczy: nie pozwól zniszczyć się psychicznie... Tak jak to zrobiono ze mną. Jeśli komuś leży mój los i nieśczęście na sercu, proszę niech napisze do mnie. Chciałabym, byście podtrzymali mnie na duchu. Choć boję się, że niedługo moi rodzice zaczną czytać moje listy, ale nie mogę się tak łatwo poddać. (...) Jeśli ktoś będzie chciał napisać list z pomocą w mojej sprawie, to niech pisze pod adres mojej cioci: Alicja Falkowska ul. Półdzwonowa 10,47, 18-300 Zambrów.

Emilia, Zambrów

Bez komentarzy? OK. - wiec moze tak

(...) Był sobie wieczór 1 maja. Spytałam tatę, czy pożyczby mi czarny crenkopis - pożyczyl. Usiadłam przy biurku, wyjęłam czystą kartkę papieru. Narysowałam ołówkiem ogólny zarys postaci. Crenkopisem poprawiłam kontury i naznaczyłam szczegóły. Tak powstała pierwsza klatka mojej mangi. Wymazałam gumką ołówki, wzięłam kartkę i poszłam się „pochwalić” rodzicom. Gdy tato wziął kartkę do ręki, usłyszałam tylko od niego dwa słowa: „Masz talent!” Mama zareagowała podobnie (tylko ujęła to w jednym słowie): „WOW!”. W tej chwili jestem zachęcana przez rodziców do kontynuowania prac nad własną mangą (dostałam małe dofinansowanie na zakup piórka, tuszu i zapasu kariek). Miałam jeszcze inne przeżycia - pewnego razu siedziałam na fotelu oglądając telewizję. Do pokoju wszedł tato i spytał: „Co lubisz z Japonii?”. Odpowiedziałam: „Lubię mangę, anime i szluki waiki”. A on na to: „Czy interesujesz się historią Japonii? Bo wiesz, w bibliotece można wypożyczyć książki na ten temat i „Shoguna” (Mama o niczym nie wie. Nie wie, że tato mnie tak gorąco do tego zachęca. On uwielbia „Shoguna”. Książkę czytał dwa razy, a film oglądał 3 razy - nie przepačil żadnego odcinka!). W szkole jest podobnie. W tej chwili nie płacę pieniędzmi, lecz rysunkami w stylu manga anime narysowanymi przez siebie samą. Z plastyki idzie mi niestety gorzej. Praktycznie wszystko, co było można, przerobiłam na mangę lub origami. Na koniec roku z plastyki będę miała szóstkę. Babo z plastyki, jesteś kochana!

Mirako-chan, Legnica

Lucky You!

Po przeczytanie kilku artykułów z nr 10 (maj) trochę mnie zbilo z tropu. Wydawało mi się, że jest to pismo tworzo-

ne przez profesjonalistów, którzy nie tylko pragną wyrazić swe zdanie na temat takiej czy innej anime, bądź mangi, ale również robią to z myślą, że ktoś będzie czytał ich wypowiedzi. Jednak teraz zmieniłam zdanie. Wesse pismo staje się coraz bardziej obraźliwe. Między innymi za sprawą „szacownego” Profuzjusza. Czy mogę się dowiedzieć, kto w ogóle dopuścił do druku jego recenzje na temat anime Tokyo Babilon i mangi X, 1999 Overture? (Tutej następują cytaty z recenzji - dop. red.) Mam jedno pytanie. Czy ty jesteś (lub choć chcesz być) otaku? Mam wrażenie, że nie. Jak można mieszkać z biotem coś, tylko dlatego, że się tego nie lubi? Czy to znaczy, że jeżeli ja nie lubię Ranmy, to mam wyjść na ulicę i krzyczeć, że to najgorzeźniejsze stworzenie? Chyba nie. (Tutej kolejna porcja cytatów z recenzji - dop. red.) Może od razu napiszę, że żadną wielką fanką sailorok nie jestem, a moja fascynacja mangą zaczęła się dużo, dużo wcześniej, i cała mimo wszystko kiedy to czytałem to po prostu „skrzelał mi opadając”. Jak można być „tak nietolerancyjnym”? Tyła trąbilibię w Kawaii ze (nie)doszły poiscy otaku to jedna wielka rodzina, że powinniśmy się nawzajem szanować. A tu co? Mam prośbę. Nie obrażaj w tak arogancki sposób już żadnej anime, nie tylko Sailor Moon. Poza tym zdaje mi się, że jesteś taki sam jak Anonim Belkot. Jego praktycznie wszyscy wyklinają. Ciebie też powinni.

Zbuntowana, Kraków

Zanim oddam głos Profuzjuszowi, sam chciałbym dorzucić dwa słowa. Moi drodzy, a nie to bardzo rozległy temat, nie sposób lubić wszystkiego, i wszystkich są rzeczy które nam się podobają, są tak te, które grają nam na nerwach, to jest normalne. Pytania - płacić za mangę czy też anime, wydać, czy ciężko wziąć pieniądze, chce kupić coś, co sprawi Wam satysfakcję, czy trafić przysłowiową kulę w płot i zapłacić wydanych pieniędzy? Odpowiedź jest chyba oczywista, a naszym zadaniem jest skrytykować to co kiepskie, i pochwalić, to co dobre. Nie jest to łatwe zadanie i być może nasz kolega Profuzjusz trochę się zagarował, ale również miał sporo racji - on obejrzał te, i wiele innych, anime zanim wyraził na ich temat swoje zdanie. Kocham, gdy zaczynamy wydawać Kawaii, zarzucać do nam w swoich listach, że wychwalamy każdą animę i mangę i jesteśmy bezkrytyczni. Profuzjusz miał odwagę publicznie wyrazić swoje zdanie i za to mu się oberwało. My nadal wierzymy, że otaku powinni się szanować, ale nie powinni pozwalać, aby wiskano o niemiłe produkcje i kazano, esz-cze za to płacić - my jesteśmy po to aby takie rzeczy wyłapywać i o tym pisać. Długo Was

A teraz oddaje głos oskarżonemu.

A! Prosto w twarz. I to od dziewczyny. Ale nie będę oddawał, rozstrzygniemy to przy kawie. W gęstych oparach siark, całym tym morzu jadu, jakie wylewa się z Two ego listu zostaje, jak zrozumiałem w główne, mierze oskarżony o nietolerancyjność. Nie masz nic przeciwko moim kryteriom oceny filmów (zapewne przeciwnym z Twoim) lecz przeciwko formie w jak e, je wyrażam, twierdzisz, że obrażam czytelników. Czy spotkałaś się z jakimkolwiek recenzentem i mówię, który po docięciu do wniosku, że opisywany przez niego film jest kiepski bezwartościowy i kiczowaty, nie napisałby tego w swoim artykule? Przy ocenie takich produktów autor postępuje się z wyznaczonym przez podrecznik i krytyków wartościami, jeżeli film nie posiada odpowiednich cech pisze się o tym w tak sposób żeby wszyscy to zrozumieć. Kawa, jest piśmem po ekad miodz eżowym często więc pozwalam sobie w artykułach na żarty. Nie do końca poważne potraktowanie tematu, jeżeli więc natrafiam na film nie podobający mi się, piszę o tym wyraźnie, przeważa e jeszcze zabierając to „widowskowskim” epitetami. W ten sposób, jak zauważyłaś obrażam już kilka filmów, ale obrażam tylko e a nie ich odbiorców. To jest możliwe, oceniając produkt doszedłem do wniosków jakie mogłaś przeczytać w paru recenzjach. Nie łagodziłem ich z obawy że któryś z czytelników mógłby poczuć się dotknięty. To jest ogólnie przyjęte i zrozumiałe jeżeli tylko zarzuty są podstawne a ja zawsze staram się je uzasadnić jeżeli nie są banały. Lekką ręką wyrażam swoją opinię i nie będę dusił w sobie są eżających burz po oglądnięciu kiepskiego filmu tylko dlatego, że może znaleźć się ktoś kto się z mną nie zgodzi. Co złego jest w różnicy poglądów? Odmienne poglądy zapewniają w pewnym stopniu indydu alność (dobrą cechę) ich różnica nie znaczy o wrogim nastawieniu do przeciwników. Lwizam ze Sailor Moon to diotyzm uważam że i ani Sailor Moon 3 świetni goście! Pytasz się czy masz wyjść na ulicę? Oczywiście, że Ranna to najgorsze świństwo. Oczywiście e a! Jeżeli tylko uważasz cokolwiek za najgorsze świństwo to e właśnie nazywa. Ktoś o innych przekonaniach może sprzeciwiać, ale skończy się na wymianie argumentów na placu. Bądźmy sobą, nie ukrywajmy własnego. Tak myślę. Jednocześnie powtórzę że zdarzyło mi się razie już kilka tytułów, (byłem zmuszony i w złym nastroju ale czytelnik jest na wzniesiejszy i postaram się e następnie razem wyrażać swe miodzieńcze opinie bardziej. Przeproszam wszystkich obrazalskich serdecznie dzięki, je za list Zbuntowanej. Ty też nie ukrywaj własnego zdania i mówisz mi: wykiecia przez czytelników. Jednak zmieć moje podejście, pisz e w eci istry, co Wam się podoba a co nie. To dużo mi daje. Do widzenia

Ciekawie nagle miałam okazję wyjechać na 5-dniową wycieczkę do Chorwacji (pracuję w biurze turystycznym, więc takie „wypadki” się zdarzają). W programie tej wycieczki był też całodzienny pobyt we Włoszech, w Wenecji. Oczywiście jak to bywa przy tak krótkich imprezach, z całodziennego wypadu zostały 2 godziny na zwiedzenie Wenecji, co jest rzeczą zdecydowanie nierealną. Wysejdzili nas z tramwaju wodnego na Placu Świętego Marka i dali niecałe 2 godziny na dotarcie na miejsce zbiórki, które to miejsce znajdowało się na drugim koncu Wenecji. Nie było innego wyjścia, jak wręcz biec na to spotkanie. A tu trzeba było zrobić jakieś zdjęcie (no bo piękne miasto), a tu zatrzymać się na schrupanie pizzy, czy lodów, czy kupienie pocztówek na pamiątkę. I nagle przy wizycie w księgarni (w celu zakupu owych pocztówek) doznałam oświecenia. Na jednej z półek zobaczyłam lalkę (typu Barbie) z ogromnymi oczami. Ja, jako zagorzały otaku, nie mogłam takich oczu zniechęcać, i gdy przyjrzałam się bliżej okazało się, że patrzę na postać Liny ze „Slayersów”! I nagle dotarło do mnie, że to przecież Włochy, kraj, w którym mangowy świat jest doskonale znany i że tu mogę kupić komiksy. Wpadłam w delikatną panikę, no bo zero czasu i pieniędzy (całe szczęście, że przed tym odkryciem nie zdążyłam sobie kupić maści weneckiej i trochę mi zostało). W każdym bądź razie postanowienie było jedno - nie wyjadę z Włoch bez mangi. Miałam jednak jeden problem. Jak tu w tak krótkim czasie (nie mogłam nawet przejechać tych księżeczek) kupić coś konkretnego, a tu w każdej księgarni czy kiosku coraz to inne mangi i żadnej znajomej, a czas nagli. W końcu kupiłam - w ostatniej chwili, 10 metrów od miejsca zbiórki, na 5 minut przed umówioną godziną spotkania. Cieszyłam się jednak ogromnie, że nie zdecydowałam się kupić wcześniej, bo znalazłam to, czego szukałam. Kupiłam cztery mangi Slayersów, Ranmę 1/2, Aitę i Gunsmith Cats. I wiecie co, gdybym miała więcej czasu i pieniędzy, to pewnie przywoziłabym do domu całą torbę mangowych komiksów (po czym moja mama wysłałaby mnie do warsztatów). Pomimo tego jestem ogromnie szczęśliwa, bo z niespodziewanej wycieczki przywoziłam takie skarby i wreszcie mam w ręku to co tak zachwalać ma łamach pisma. I nie ważne jest to, że wszystko jest w języku włoskim (którego nie znam) przekonałam się, że mangę można czytać, nie czytając. (...)

Barbara Kocaj, Opole

A zatem miejcie „mangowo” oczy otwarte na wakacjach! Szczególnie za granicą:

(...) Mieszkam w małym miasteczku - Zambrowie. Chodzę do 7-mej klasy Szkoły Podstawowej nr 2. Urodziny obchodzę 4 stycznia i dlatego mam już 14 lat. Wychowałam się w porządnej rodzinie razem z moim młodszym bratem. Wychowano mnie surowo, zawsze zwracano się do mnie „Magdalena”. Kiedyś, gdy byłam malutką, babcią wyszła ze mną na spacer. Pani Grażynka uśmiechnęła się do mnie i powiedziała: Cześć Madziu. Nawet sobie nie wyobrażacie jak babcią zaczęła gadać, że nie jestem żadną Madzią tylko Magdaleną i tylko tak można się do mnie zwracać. Biedna pani Grażynka jeszcze wtedy mogła wychodzić z domu. Jest młoda i bardzo ładna. Jest również mądra. Choruje na zanik mięśni i ciężko jej chodzić, czasem ją odwiedzam. Niedawno rozmawiałam z nią, powiedziała, że „Wychowałam się z chłodnym środowisku”. Może ma rację?

Mam przyjaciółkę - Emilię, którą znam „od pieluch”. Jako małe dzieci zawsze bawiliśmy się razem. Jest ode mnie o rok starsza. Zawsze była wszystkich w piaskownicy, kiedy bawiałam się z kimś innym. Choć starsza, od początku była niższa i słabsza. Gdy poszliśmy do szkoły, przestałyśmy się spotykać. Czasami nawet nie mówiłyśmy do siebie „cześć”. Kiedy byłam w piątej klasie, Emilia pewnego dnia przyszła na przerwę pod salę, w której miałam lekcję. Podeszła do mnie i spytała, czy też widziałam w telewizji Czardziejek z Księżycą? Zdziwiona powiedziałam, że czasami to oglądam. Tak to się zaczęło, zaprosiła mnie do siebie i rozmawiałyśmy o czardziejkach. Z podziwem oglądałam jej pierwsze nieudolne rysunki. To ona nauczyła mnie rysować wszystkie czardziejki. Jeszcze nie wiedziałyśmy, że na świecie istnieje coś takiego jak manga (...). Niedawno, gdy wracałam z mamą z Łomży - sąsiedniego miasta, zobaczyłam dwómale dziewczynki niosące Magazyn Sailor Moon. Zostałam mamą i zaczęłam je śledzić. W kieszeni kurтки miałam trzeci tom Sailor Moon. Balam się, że kupiły nowy numer, którego ja jeszcze nie miałam! W końcu zobaczyłam okładkę. To był stary numer. Ba dzo chciałam podleć porozmawiać z nimi, ale strasznie się wstydziałam. W końcu zebrałam się na odwagę i podeszłam. Obie oglądały obrazki i śmiały się. Czesc iubicie Czardziejek z Księżycą? to było moje pierwsze zdanie. Obie naraz powiedziały że bardzo ubią. Pierwsze łody zła mnie. Powiedziałam im że jak chcą to coś im pokażę. Cicho pisałam że ja też lubię Sailor Moon i wykręcałam łomik. Szczęki im opadły. Wyrwały mi go z kieszeni i zaczęły gwałtownie przewracać kartki. Zaprosiłam je do siebie. Podziwiałam moją kolekcję gazet i innych rzeczy związanych z mangą i anime. Teraz wiem, że chociaż do trzeciej klasy i są bardzo podobne do mnie i mojej przy-

jaciółki. Jedną z nich - Goska, jest wesela o odważna
jak Emilia, a druga Emma jest nieśmiała i cicha jak ja.
(...)

Magdalena

Otoż to Moi Drodzy, pamiętajcie, że dzieło nie się swoimi zainteresowaniami z innymi fanami, przynosi bardzo wiele radości. Nie zapomni, że o tym na wakacjach. A! Kiedy indziej

(...) W szkole mamy kino (ponoć jedyne, znajdujące się w szkole średniej kino we Wrocławiu). Właśnie tam, przed powodzią wyświetlana była amerykańska landela. Teraz po powodziowym remoncie kino znów będzie działało. Dyrektor, z którym mamy plastykę, oznajmił nam to na poprzedniej lekcji. Wtedy jeden z chłopaków zaproponował, aby nie wyświetlać tam tylko filmów komercyjnych. Rozpoczęła się dyskusja, więc zdecydowanie krzyknęłam - Akira! - później wytłumaczyłam, że jeżeli mają być filmy niekomercyjne, to wyświetlimy coś z japońskich animacji. Akira to wielkie dzieło, warto by je pokazać. Na pewno w szkole znalazłoby się osoby chętne do jego obejrzenia. Niestety nasz „cudowny” dyrektor zareagował inaczej niż się spodziewałam. Oto jego słowa: „japońskie filmy erotyczne, ukrócone o gorszące sceny, pokazywane są w tv.” No cóż, próbowałam odeprzeć atak, jednak zadzwonił dzwonek i usłyszałam: „jeszcze podyskutujemy”. Pocieszające wydaje się być to, że dyrektor nie powiedział „bajki”, tylko „filmy” i „może jeszcze podyskutujemy”. Na następnej lekcji wyciągnę cięższe argumenty, przyniosę moje Kawaii i pokażę mu, że to nie filmy erotyczne. Poza tym mam jeszcze jeden plan, potrzebne są osoby do pomocy w tym kinie, może tam coś działam. W związku z tym chciałabym zapytać, czy można jakoś zdobyć „Akira” (adres i w jakim języku) do skromnego, szkolnego (i w dodatku polskiego) kina. Czy byłoby to drogie, czy jest szansa na udostępnienie tego (lub innego) filmu po symbolicznej cenie? (...)

Gośka Jędrkowska

Sensownym posunięciem w takich wypadkach, jest zgłoszenie się do dystrybutora danego tytułu, na terenie kraju. W naszym przypadku oczywiście ta opcja odpada, bo po prostu nikt nie wykupił praw do dystrybucji. Akiry w Polsce (no chyba że do Canal+?). Można napisać do producentów w Japonii, bądź ich przedstawicieli w Europie... Hmm, zapewne dojdziecie do wniosku, że ta opcja również odpada. Proponuję zatem zgłosić się do Ambasady Japońskiej w Warszawie, co prawda nie gwarantuję, że uda się tam uzyskać pozwolenie i material, że będzie to właśnie Akira, niemniej, warto spróbować. Na lepiej udać się do ambasady osobiście, lub w ostateczności napisać pod adres: Ośrodek Informacji Kultury Ambasada Japonii Al. J. Pawła 11 23, 00-854 Warszawa. Nigdy nie ma gwarancji, że to coś da, ale nie robiąc nic, na pewno sobie nie pomożecie. Trzeba się uzbroić w cierpliwość (o tak, tego będzie Wam potrzebna!) i nie dawać za wygraną. Jeśli nie Akira, to może uda się zatytułować jakiegokolwiek anime, lub w ogóle film produkcji japońskiej, i wykorzystać go w szkolnym kinie. Po prostu trzeba próbować.

Tak a propos piractwa. Głupio się przyznać, ale też posiadam „piraty” Kopie mam tragiczne - to strasznie de-nerwuje (wyobraźcie sobie n-tą kopię Akiry z Canal+ z lektorem ledwo słyszalnym zza szumu). Jednak w artykule pominęliście jedną bardzo istotną sprawę. W Polsce wydaje się równieź anime na płytach CD - kopia idealna. Kiedy kupowałem Wicked City, było nie do odróżnienia od oryginału, (może poza ceną). Dopiero po odpakowaniu okazało się, że są to CD-Ry. W zagrożeniu wejściem DVD i idealnymi kopiami proponuję odzyskać się od jakości i zająć się dręczeniem sumienia. Nie żatujcie siebie!! Czy w ogóle ktoś, kto kradnie anime, może nazywać siebie Otaku? (zauważcie, że ja siebie jeszcze nigdy tak nie nazywałem). Wykorzystajcie swój autorytet i stworcie Bushido dla Otaku uderzenie w honor box i poobrze. Na giełdzie kompaktów z 1 mam się dwa razy tanzej i można je wymienić za 10zł + różnica cen. Takiej „okazji” nie przebiją sobie argumenty. Z drutka i mydłem!!!

Coach

Właśnie, poruszyłeś tutaj problem, który pojawił się dopiero po opublikowaniu artykułu o piractwie. Duma - a e pozo-
staje pytanie jaka дума? Jeśli nazwijmy to przykładowo
- pan Kowalski; obraża się że ktoś mu zwraca uwagę na
fakt, że pan Kowalski przywłaszcza sobie e czyjąś
to czy nie jest to fałszywa дума? Moi drodzy - powta-
rzyć to po raz drugi i będę emy powtarzać aż do znudzenia - ry-
nek anime w Polsce jest mały i bardzo słaby. Piratom
nie zależy na jakości, a jeśli wyczuja dobry nie-
zależnie (i nie pewnie), nie będą
żadnych skrupułów i powiedzą, kto inny

szanse przetrwać?

se potan eć?... Sami sobie odpowiedzcie na to pytanie

Bushido Dzakuj? - świetny pomysł - ale musimy tworzyć je

ac jeszcze do kop pamiętacie, że nie każda kop a, to
 pirat. MOŻNA nagrać sobie film z tv (np. wspomniana Akira
 z Canal+) a e pod warunkiem, że kopia nie przekro-
 czy edn e, i będzie to kaseka WYŁĄCZNIE do użytku pry-
 watnego i wszelkie wypożyczanie, powierzenie publiczne
 odzwierciane rozdawanie czy też sprzedawanie jest już ak-
 tem piractwa. A zatem jeśli nagrać sobie anime z tv, nie
 musicie jej kasować - to j e legalna kopia a e tylko ta jed-
 na - pierwsza. Pamiętajcie jednak, że kopia z tv nigdy nie
 dorówna oryginałowi - wydaniem na bardzo dobrej taśmie
 z idealnym obrazem i dźwiękiem stereo surround a przede
 wszystkim BEZ LEKTORA! Pamiętajcie, że my nie mów-
 my tego wszystkiego po to żeby kogoś obrazić, czy zająć
 łamy w pismie. Teraz wydane pieniądze na oryginał (my
 wiemy, że o wiele droższy) zaowocują w przyszłości praw-
 dziwym mangowym rynkiem, gdzie za stosunkowo mnie-
 sze pieniądze bądź e można kupić spójną anime
 i cieszyć się ze swojej domowej kolekcji prawdziwych hi-
 tow, którym zachwycają się fani na całym świecie. Uwier-
 dzie naprawdę warto - oni już się o tym przekonali, czy my
 jesteśmy gorsi...?

Jest już chyba trzecia rano i właśnie zakończyłem sekcję majowego wydania Kawaii. Coś mnie zmusiło do refleksji nad sobą i do napisania tego krótkiego listu. Nie jest ani popisem moich krasomówczych (?) zdolności, ale zwiera to, co mi w tej chwili leży na sercu i nie daje spać. Tak! Już jestem, że się nie uczę (do szkoły chodzę), nie zarabiam, a dzięki własnemu lenistwu nie dostaję od starszych grosza. Jedyne ratunek to babcia, ale co ona może... No więc kasy u mnie nie widać i mangi i anime nie kupuję. Ale co tam, zrobię kumpłowi lub kumpelce „wrzuta” akrylem na koszulce czy bluzie i już mam trzy filmy. Skopiuję i jestem szczęśliwy. A raczej byłem. Bo właśnie dziś przeczytałem „Rzeczpospolitą Piracką” i coś mnie tknęło. Przeczytałem i... „Glupi jesteście i sam nie wiem, co czynisz” - zabrzmiało mi pod czaszką. Zrobiło mi się żurno i po chwili wszystkie moje kopie anime zaśpiewały Aileluja Aileluja - przy włączonym recordingu w magnetowidzie. Cholera! Myślałem, że się popłaczę, gdy Riding Bean, Street Fighter, GITS, Akira, Gunsmith Cats, Armitage, Fist of the North Star itd. - zostały zamienione na „Drużynę A” i Wiadomości, ale po chwili poczułem się lepiej, bo wiedziałem, że robię to dla mangi w Polsce i dla dobrej nasy wszystkich. (...) Myślę, że zadośćuczynięm i swą przysługę w świecie mangi zaczynam od nowa. Od dziś komercjalizuję rysunki na bluzach a dochody przeznaczam na druk nasy mangi i anime, a nie na te okropne, budzące niesmak i odragę kopie. Oprócz tego, będę „przypadkowo” niszczył kopie znajomych „otaku” (tzn. ich anime, a nie kopie „otaku”), publicznie nawoływał do niszczenia kopii i linczu piratów Kłowa? Może załuszcze bode nasy sannały i przeschreda i zaczął nawracać na przynas do Polsce? Teraz mi lepiej i idę spać z czystym sumieniem.

Piotr Stempel Zamosc

O facet muszę Ci powiedzieć, że Twój, ist nas zaskoczył. Niewie u miałoby na tyle silne woi całą kolekcję, no dobra „kolekcję” anim. Aż tyle nie żądamy, chociaż powiem szczerze, że to dobry kierunek dla nas, ale udzielenie zaledwie czterech. Wzrosty użam

trzeba...

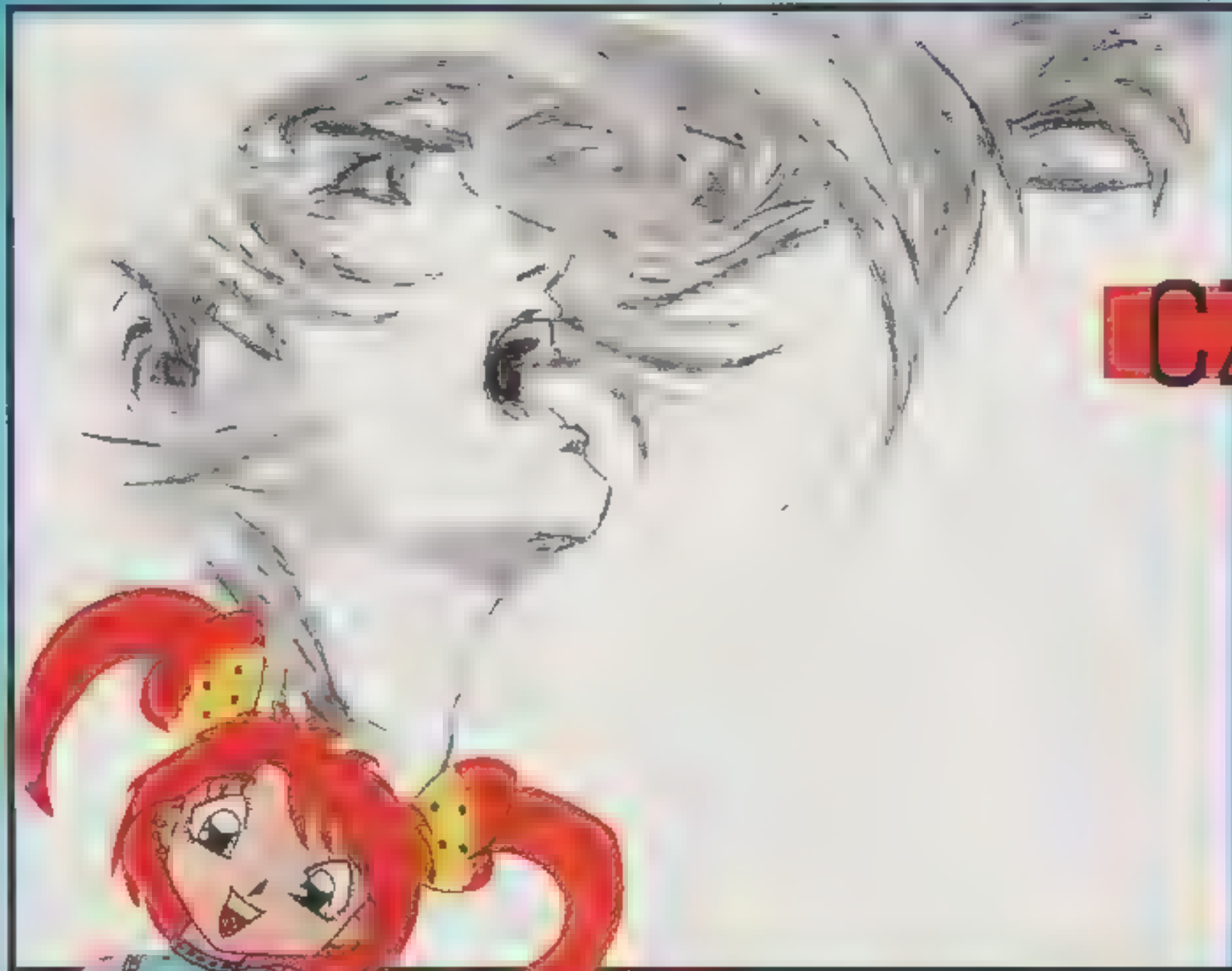
ZIM to LUB mały kłopot jak zwykle rozmawiamy o
 CZU - kocha siera Waszych a
 e to dopiero po wakacjach
 angowych wakacji, byc może
 zem lub w dórach - koo

H-2000 A.M.
 Wyandotte
 Tazewell
 F.A.

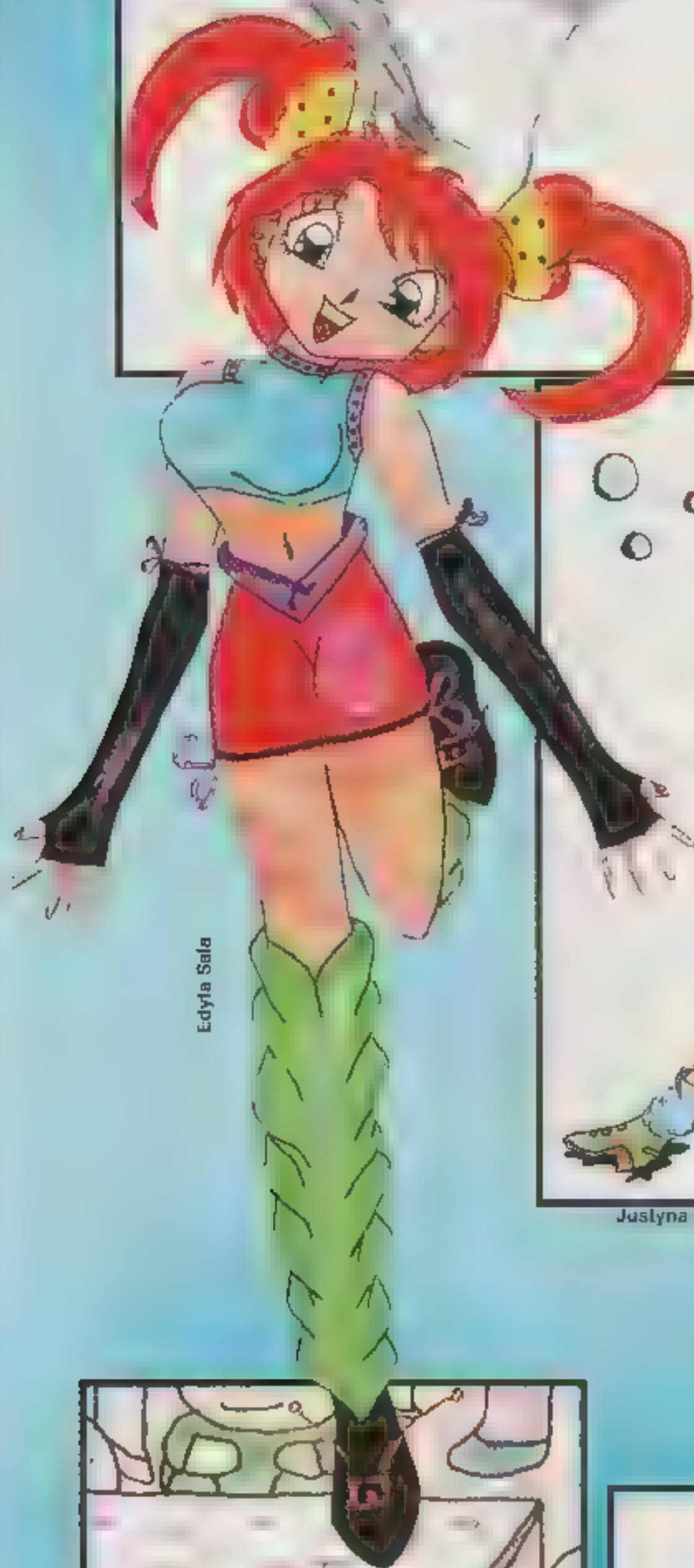
Karina Papke

GALERIA

CZYTELNIKÓW



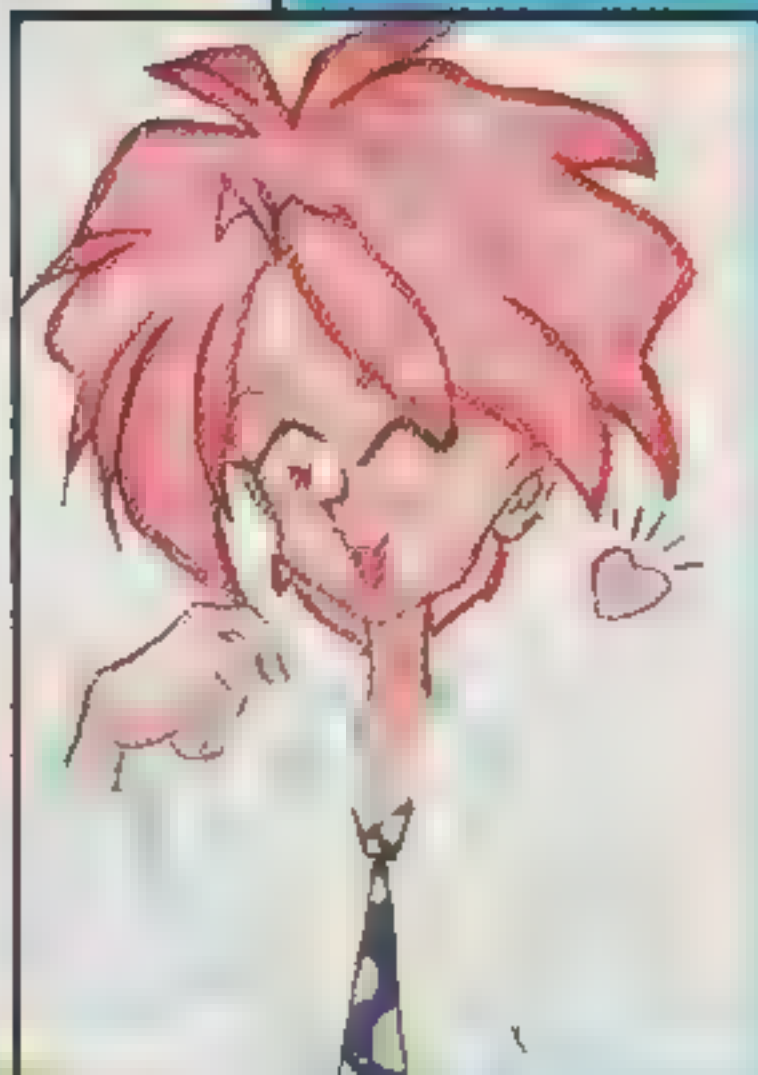
Karolina Naszka



Edyta Sala



Juslyna Kędzierska



Dominika Kaczmarczyk

A oto okładka
pisma
szkolnego
redagowanego
przez Mai



Autorka Yukishikawa



Autorka Mai Ishikawa



A oto Yuki i Mai Ishikawa - fanka, mangi, anime z Japonii. Specjalnie dla Kawaii narysowały te oto prace. Starsza z sióstr - Mai - ma 15 lat i jest redaktorką gazetki szkolnej.

Justyna Kędrzarska



Hanna Dąbrowska



zapraszamy w godz. 10-15
poniedziałek, środa, piątek
tel./fax
01-22, 635 26 67
zamówienia na bezpłatny
katalog, przysyłamy /
wyślezione na kartkach
pocztowych
i do telefonistów.
Poniżej ceny, które mają być do zapłaty



planet manga

JAPONSKI KOMIKS I FILM

JAPONSKIE FILMY / JAPANESE FILMS - JAPONSKIE FILMY / JAPANESE FILMS - JAPONSKIE FILMY / JAPANESE FILMS

A.D. VISION PIONEER

GunSmith Cats #1, #2, #3 (SUB)	59.90zł
Burn-Up W #1 (SUB), #2 (DUB)	59.90zł
801TTS AirBats #1, #2, #3 (SUB)	59.90zł
Dragon Half (SUB)	59.90zł
Princess Minerva (SUB)	59.90zł
Sukeban Deka #1 (SUB), #2 (DUB) ... 59.90zł 49.90zł	
Hanappe Bazooka (SUB)	59.90zł
Suikoden #1 (SUB)	59.90zł
Ellicia #1 (DUB)	59.90zł 49.90zł
Neon Genesis Evangelion #1, #2, #3, #4, #5 (DUB) ...	59.90zł
Power Dolls (DUB)	59.90zł
Super Atragon #1 (DUB)	59.90zł 49.90zł

Armitage III #1, #2, #3, #4 (DUB)	45.90zł
Tenchi Muyo! #1, #2, #3, #4, #5, #6, #7 (DUB)	55.90zł
Moldiver #1, #2, #3 (DUB)	55.90 49.90zł
The Hakkenden #1, #2, #3 (DUB)	55.90zł
Kishin Heidan #1, #2, #3, #4 (DUB)	55.90 39.90zł*
Green Legend RAN #1, #2, #3 (DUB)	45.90 39.90zł*



oryginalne kasety w języku angielskim, SUB - napisy, DUB - dubbing
oznacza numer części w serii, brak # oznacza samodzielny produkt

JAPONSKIE FILMY / JAPANESE FILMS - JAPONSKIE FILMY / JAPANESE FILMS - JAPONSKIE FILMY / JAPANESE FILMS



Aż Do Nieba Tom #1 7.90zł Tom #2 8.90zł Tom #3 7.90zł
Czarodziejka z Księżycą



JAPONSKIE FILMY / JAPANESE FILMS - JAPONSKIE FILMY / JAPANESE FILMS - JAPONSKIE FILMY / JAPANESE FILMS

San Mayhem

Wersja angielska z pełną polską instrukcją
szczegóły w SECRET SERVICE 44



UWAGA! PRZECZYTAJ ZANIM ZAMÓWISZ UWAGA!

Uwaga: URLOP W LIPCU!

Przekazy które przysyłają do Planet Manga do 15 czerwca 1998 r. zostaną zrealizowane jeszcze przed wakacjami
do cen i promocji należy zwrócić uwagę na następujące:

- 1. Karty pocztowe = 5.00 zł
- (Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł)
- 2. Karty pocztowe = 5.00 zł
- 3. do 20 Boosterów = 5.00 zł
- 4. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 5. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 6. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 7. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 8. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 9. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 10. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 11. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 12. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 13. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 14. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 15. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 16. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 17. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 18. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 19. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł
- 20. Karty pocztowe 22x11 cm = 1.00 zł

Prosimy o zwrócenie uwagi na fakt, że
niektóre karty pocztowe mają różną wartość
i nie należy ich mieszać. W przypadku
niepewności prosimy o kontakt z nami.
Więcej szczegółów w Katalogu Internetowym.
Wszystkie karty pocztowe są wydrukowane
na wysokiej jakości papierze.

planet manga
skr. poczt. 74
00-954 Warszawa 84

Regulamin.

1. Anonse do tego działu wysyłamy tylko i wyłącznie na KARTKACH POCZTOWYCH
2. Oferty będą zamieszczane w kolejności nadesłanych zgłoszeń.
3. Wysyłając anons do rubryki Pomocna dłoń podaj swój adres lub numer telefonu, który zostanie wydrukowany wraz z anonsem. Podaj też cenę, za jaką oferujesz to, co chcesz sprzedać
4. Nie będą zamieszczane ogłoszenia zawierające oferty handlu hurtowego i sprzedaży/kupna/wymiany wydawnictw pirackich.
5. Redakcja zastrzega sobie prawo do skrótów, przedrukowywania anonsów i odrzucania ofert nie spełniających warunków powyższego regulaminu.
6. Redakcja nie ponosi odpowiedzialności za treść ogłoszeń i wyniki z nich skutki

Zakładam klub Sailor Moon, jeśli chcesz do niego należeć, rozwiązywać krzyżówki, wygrywać nagrody - napisz. Sailor Moon ul. Szkolna 70, 08-300 Sokołów Pod ask, woj. Siedleckie. Proszę o znaczek zwrotny

Zakładamy klub Animanga, do którego mogą pisać wszyscy mangamaniacy i nie tylko. Pierwsze pięć osób, które do nas napisze, będzie należało do Eity Klubu, które będziemy przysyłać niespodzianki. Fan-Club Animanga ul. Siedlecka 15D, 42-200 Częstochowa, e-mail ewalotko@polbox.com. Prosimy o znaczek i adres

Nawiążę kontakt z każdym otaku. Adres: Katarzyna Nawrocka ul. Maratońska 63 77 94-102 Łódź

Chętnie skontaktuję się z fanami Czarodziejki z Księżycy. Adres: Oś. Stańczyk ul. Cybisa 2/25, 02-784 Warszawa, tel. (022) 643-73-08

Zakładamy klub Czarodziejki z Księżycy. Każdy, kto do niego wstąpi, dostanie bezpłatny katalog i legitymację. Adres: ul. Sosnowa 2/2, 61-428 Poznań, tel. (061) 8-301-345 lub ul. Marszałkowska 12a, 60-327 Poznań

Uwaga! W Polsce i na świecie szerzy się niespotykana choroba zwana mangą, która przybyła z Japonii. Zarazeni proszeni są o pilny kontakt. Monika Kastelik ul. Tysiąclecia 35/17, 40-875 Katowice

Czy w Poznaniu istnieją jacyś otaku płci męskiej w wieku powyżej 14 lat??? Jeśli tak, to niech któryś do mnie napisze, bo cierpię na brak mężczyzny rozumiejącego moją miłość do mangi i anime. Adres: Yen os. Jana III Sobieskiego 12/16, 60-688 Poznań

Sprzedam, kupię, wymienię anime i mangę. Paweł Garczyński os. Czwartaków 12/6, 62-020 Swarzędz, tel. 8183-778, po 20.00

Sprzedam mangowe rysunki. Club Sailor Venus ul. Skośna 3, 81-448 Gdynia

Kupię lub wymienię na moje rysunki Czarodziejek i innych mang naklejki Sailor Moon. Małgorzata Świegoła ul. Piastowska 26c/22, 50-361 Wrocław

Nawiążę kontakt z fanami Sailor (i nie tylko) wymienię wiadomości, co tylko chceta! Adres: Haruka Tenou ul. Kusocińskiego 92a m 27 bl. 362a, 94-054 Łódź

Wymienię naklejki Sailor Moon. Proszę o znaczek zwrotny. Adres: Paula Kłaniska ul. Polaniecka 2b.10, 66-400 Gorzów WLKP, tel. 7-294-069

Poszukuję różnych plakatów Sailor Moon. Posiadam również różne wycinki, na które chciałabym się zamierzyć. Adres: Natalia Bojanowska ul. W. Garbary 3.1, 87-100 Toruń. PS. Miłe widziany znaczek zwrotny

Sprzedam książki zeszyty z czarodziejkami. Szukam kogoś (z Warszawy), kto udostępni mi do obejrzenia Ghost in the Shell. Adres: Anna Godlewska ul. Lasek Brzozowy 12/13, 02-792 Warszawa. PS. Nawiążę kontakt z Anonimem Belkotem

Wymienię karteczki do segregatora. Adres: Beata Basara ul. Tarnobrzaska 10/1, 53-404 Wrocław tel. 338-27-56

Stowarzyszenie Ciechanowskich Otaku „Feniks” prosi o kontakt wszystkich fanów mangi i anime mieszkających w woj. ciechanowskim. SCO Feniks ul. Trzcianka Ko. 24, 06-562 Wyszyny

Uwaga wszyscy fan (szczególnie ci z Poznania). W kwietniu minieła rocznica powstania naszego klubu. Zapraszamy do wstąpienia. Kasia Schmidt ul. Priewskiego 16, 60-692 Poznań

Kawaii Archiwalia

Archiwalia i prenumerata:

1. Należy BARDZO CZYTELNIC I DOKŁADNIC wypełnić przekaz.
2. Za opóźnienia wynikłe z błędnego, lub nieczytelnego wypełnienia przekazu, redakcja nie ponosi odpowiedzialności.
3. Do rubryki „od miesiąca”, należy wpisać słownie miesiąc, od którego prenumerata ma się rozpocząć oraz zaznaczyć jej długość (trzy lub sześć numerów) stawiając krzyżyk w kwadratowym polu.
4. Od chwili, gdy dany numer znajduje się w sprzedaży, należy go zamawiać w rubryce „Numery archiwalne”. Ceny archiwaliów podane są przy każdej z pozycji. Zamawiając numer archiwalny, wpisujemy w odpowiednią rubrykę jego numer (np. 6/97-styczeń98). Można naturalnie wpisywać więcej niż jeden numer na jednym przekazie. Nie należy wpisywać przy numerze jego ceny - służy do tego rubryka na drugiej stronie

5. W placówce Poczty Polskiej należy wpłacić łączną sumę, za wszystkie zamówione towary. Sumę wpisujemy na drugiej stronie przekazu. Koszty przesyłki pokrywa redakcja.
6. Nie przyjmujemy zamówień listowych, uwzględniamy zamówienia WYŁĄCZNIE NA PRZEKAZACH Z CZASOPISMA. Zamówienia wysłane w listach NIE BĘDĄ REALIZOWANE. Nie należy przysyłać pieniędzy w kopertach!
7. Zamawiając płytę Kawaii CD, należy wpisać, który numer (numery) zamawiamy w rubryce „Zamawiam płytę Kawaii CD ...”. Przy każdym zamawianym towarze należy zakreślić kwadratowe pole.
8. W razie jakichkolwiek niezgodności prosimy składać reklamacje pod adresem redakcji z dopiskiem: „Kawaii-Reklamacja”. Do przesyłki dołączyć ksero dowodu wpłaty i krótkie wyjaśnienie.

9. Nie szukaj swojego pisma w kioskach! Zaprenumeruj nas, a przyjdziemy do Ciebie!

Reklamacje:

Reklamacje w sprawie prenumeraty lub numerów archiwalnych należy kierować do Działu Prenumeraty. W poniedziałek w godzinie od 9-tej do 15-tej, w pozostałe dni tygodnia od 9-tej do 11-tej.

Daniel Śniegoń tel. 071 343 70 71 wew. 338, e-mail: silver.biu-ro@mikrozet.wroc.pl

W przypadku uszkodzonych CD-ROMów należy wysłać je na adres wydawcy z adnotacją SZCZEGÓŁOWO WYJASNIAJĄCĄ na czym polega problem. Uszkodzone CD zostaną sprawdzone, i jeśli zaistnieje taka konieczność, wymienione na sprawne.

Cena 0.00 zł N_o 1



Cena 0.00 zł N_o 2



Cena 0.00 zł N_o 3



Cena 0.00 zł N_o 4



Cena 4.55 zł N_o 5



Po co PIN?

Od początku marca 1998 roku, każda osoba składająca w naszym wydawnictwie zamówienia, dostaje swój PIN, czyli NUMER IDENTYFIKACYJNY. W razie jakichkolwiek zapytań w sprawach zamówień lub w przypadku kontynuacji zamówień, należy podać swój numer PINu oraz dane osobowe.

Cena 4.55 zł N_o 6



Cena 4.55 zł N_o 7



Cena 4.55 zł N_o 8



Cena 4.55 zł N_o 9



Cena 4.55 zł N_o 10



Cena 4.55 zł N_o 11



Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

- | | |
|--|---------|
| <input type="checkbox"/> trzy numery | 13,65zł |
| <small>(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)</small> | |
| <input type="checkbox"/> sześć numerów | 27,30zł |
| <small>(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)</small> | |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płytę KAWAII CD 1 | 18,30zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płytę KAWAII CD ... | 24,40zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płytę KAWAII CD 1i2 | 30,50zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 | 30,50zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 | 30,50zł |
| <input type="checkbox"/> Namawiam Mangowe Okienka | 28,00zł |
| <input type="checkbox"/> Numery archiwalne | |

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

proszę o przesłanie faktury VAT.

Nasz NIP:

Upoważniamy firmę Silver Shark do wystawienia faktury VAT bez podpisu odbiorcy

data egzemplar

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

- | | |
|--|---------|
| <input type="checkbox"/> trzy numery | 13,65zł |
| <small>(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)</small> | |
| <input type="checkbox"/> sześć numerów | 27,30zł |
| <small>(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)</small> | |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płytę KAWAII CD 1 | 18,30zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płytę KAWAII CD ... | 24,40zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płytę KAWAII CD 1i2 | 30,50zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 | 30,50zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 | 30,50zł |
| <input type="checkbox"/> Namawiam Mangowe Okienka | 28,00zł |
| <input type="checkbox"/> Numery archiwalne | |

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Zamawiam prenumeratę miesięcznika

Kawaii

od miesiąca / 98 (słownie)

- | | |
|--|---------|
| <input type="checkbox"/> trzy numery | 13,65zł |
| <small>(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)</small> | |
| <input type="checkbox"/> sześć numerów | 27,30zł |
| <small>(cena jednego numeru w prenumeracie 4,55zł)</small> | |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płytę KAWAII CD 1 | 18,30zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płytę KAWAII CD ... | 24,40zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płytę KAWAII CD 1i2 | 30,50zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płyty KAWAII CD 2i3 | 30,50zł |
| <input type="checkbox"/> Zamawiam płyty KAWAII CD 3i4 | 30,50zł |
| <input type="checkbox"/> Namawiam Mangowe Okienka | 28,00zł |
| <input type="checkbox"/> Numery archiwalne | |

podpis zamawiającego

Prosimy o czytelne i dokładne wypełnienie przekazu. Za opóźnienia wynikłe z błędnego wypełnienia przekazu wydawnictwo nie odpowiada.

Haruka
Data urodzin: wiek XX
Lat: 14
Znak zodiaku: Waga/Wodnik
Grupa krwi: nie pamiętam, chyba czerwono-błękitna
Oczy: na miejscu
Włosy: są
Ulubiony przedmiot: W-F, nie lubię reszty.
Charakterystyka: (pisana przez moje drugie wcielenie), wariatka, szalona, pełna temperamentu, pomyłona, ale poza tym super koleżanka, miła i uczuciowa. Kocha koty.
Adres: Joanna Sójka ul. Okrzeja 30a/13, 66-100 Sulechów.

Natalia Sykula
Wiek: 14 1/2 lat
Kolor oczu: niebieskie
Kolor włosów: blond
Wzrost: 181 cm
Waga: 45 kg
Znak zodiaku: Panna
Charakterystyka: jestem mityczną Sailor Moon, łatwo doprowadzić mnie do łez. Znajomi twierdzą, że jak na ósmą klasę, to jestem bardzo dziecinna, ale mają rację. Rodzina (głównie rodzice) mówi na mnie Usagi (Bunny), ze względu na moje „maniakalne” rysowanie. Nigdy nie zgodzę się z tymi, którzy twierdzą, że manga i anime to bzdury.
Adres: ul. Włosa 8/14, 59-400 Jawor, woj. Legnickie.

Anna Maciąg
Data urodzenia: 28 grudnia 1983
Grupa krwi: A
Znak zodiaku: Koziorożec
Ulubiony kolor: błękitny
Ulubiona potrawa: kurczak z różną i z grilla
Ulubione anime: Oh My Goddess!, Urusei Yatsura, Mōdiver
Ulubiona manga: Sailor Moon
Charakterystyka: chodzę do VIII klasy, mam 14 lat, kocham rysować mangowe dziewczyny. Jestem uparta, szybko i często się denerwuję. Piszę białe wiersze. Jestem idealistką i często pogrążam się w świecie marzeń, gdzie staję się jednym z anonimowych bohaterów. Uwielbiam zawierać nowe znajomości, kocham zwierzęta.
Adres: Borek-Fort 180, 26-931 Zajeździe k. Dąbina

Katarzyna Kieszowska
Data urodzin: 09.11.83
Przezwisko: Kieszka
Znak zodiaku: Skorpion
Planeta: Pluton
Charakterystyka: jestem blondynką, trochę dziecinną i roztrzepaną, kocham mangę i anime. Lubie zwierzęta, czekam na swojego „księcia” z bajki, jestem chora, więc siedzę w domu.
Adres: ul. Stodolna 10/3, 87-800 Włocławek.

Marcin Nowysz
Ksywa: Ryo Oki
Ulubione anime: Armitage III, Tenchi Muyo.
Wiek: 12,5
Charakterystyka: jestem spokojny i ustatkowany, uwielbiam pisać listy i rysować broń cyberpunkową oraz cyborgi i implantry. Prowadzę klub korespondencyjny „Kamikaze”. Jestem chętny do kontaktu.
Adres: ul. Sycowska 2, 58-513 Międzybórz, woj. kaliskie.

Natalia Partyka
Pseudonim: Bunny (niezbyt mnie to cieszy - to przezwisko przylepiły do mnie moje „ukochane” koleżaneczki)
Data urodzin: 4.01.1981
Znak zodiaku: Koziorożec
Grupa krwi: 0 Rh+
Ulubione anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!
Zainteresowania: manga, informatyka, astronomia, UFO, metafizyka, astronomia, medycyna
Charakterystyka: Mam bardzo szerokie zainteresowania, ale najbardziej uwielbiam mangę. Rysuję odkąd odzyskałam do ręki pierwszą świecącą kredeczkę. Jestem niepoprawną marzycielką, lubię kulturę japońską i bardzo podoba mi się

język japoński. Jak tylko będę miała więcej czasu, mam zamiar nauczyć się programować.
Adres: Natalia Partyka ul. Derdowskiego 30/47, 71-087 Szczecin.

Pseudo: nie mam (jeszcze) :)
Plec: M
Oczy: dawniej zielone, teraz sam już nie wiem...
Lubię: mangę (kocham), anime (patrz manga), komputery (w szczególności gry), inne osoby lubiące mangę & anime
Znak zodiaku: Capricornus-Koziorożec
Grupa krwi: podobno B
Kontakt: ul. Szwanowskiego 7/15, 01-314 Warszawa (z dopiskiem „MB”) lub telefonicznie-tel. 665-15-20 (prosić Marcina)

Uzupełnienie:
Mariusz Górzyński ul. Plac Dworkowy 13/2, 11-500 Giżycko woj. suwalskie.

Joanna Pastuszka
Ksywa: Usagi
Wiek: 14
Data urodzenia: 10.09
Znak zodiaku: Panna
Ulubiony kolor: róż
Ulubiony przedmiot: plastyka
Włosy: blond
Oczy: niebieskie
Wzrost: 152 cm
Charakter: taki jak Usagi - naprawdę!
Adres: ul. Gałeczki 35/87, 41-500 Chorzów.

Karolina Dericka
Data urodzin: 1985.12.26
Znak zodiaku: Koziorożec
Grupa krwi: AB
Ulubiony przedmiot: informatyka, fizyka, historia
Hobby: manga/anime, gotowanie, rysowanie
Ulubiona manga/anime: Sailor Moon, Oh My Goddess!, Tenchi Muyo
Charakterystyka: kocham koty i opiekuję się każdym biednym zwierzęciem, sama mam dwa koty. Lubie gotować (nie przychodzę do mnie na obiad). Uwielbiam rysować mangę (jeśli w ogóle można to tak nazwać), krzyżówki, dyskoteki, ciuchy, sklepy i chłopców.
Adres: ul. Kazury 22/17, 02-795 Warszawa.

Jakub Nowakowski
Pseudo: Jacob, Św. Mikołaj (to przez brodę)
Data urodzin: 04.11.1980
Znak zodiaku: Skorpion
Wzrost: ok. 171 cm
Waga: ok. 64 kg
Oczy: dwoje szarych (przez chwilę po wybuchu w Czarnobylu myślałem, że będzie więcej).
Włosy: blond
Charakterystyka: ponad normę owłosiony przedstawiciel płci męskiej homo sapiens. Chodzę do III klasy LO. Jestem młotomówny, bardzo nieśmiały, jestem marzycielem. Lubie oglądać tv, słuchać muzyki, leniuchować i obcować z przyrodą.
Adresik: ul. Legionów 47/48, 91-069 Łódź.

Małgorzata Kordek
Data urodzin: 03.09.1985
Znak zodiaku: Panna
Wzrost: 157 cm
Kolor oczu: szary błękit (o ile coś takiego jest...)
Włosy: brąz
Charakterystyka: na ogół interesuję się na ogół wszystkim (nie ma jednak jak manga i anime). Lubie: jazdę na rowerze, góry, morze, świeże powietrze, miłe zapachy, wiatr i muzykę. Nienawidzę zaś: szkoły, nauki, swojej wrednej klasy, Disco-Polo, Kelly Family (sorry, jeżeli uraziłam jakichś fanów tej muzyki) i mojego brachola (choć muszę przyznać, że fajnie rysuje). Chciałabym korespondować z wszystkimi zainteresowanymi. Odpiszę na każdy list ze znaczkiem zwrotnym.

Adres: ul. Orzeszkowej 7/1, 74-100 Gryfino woj. szczecińskie.

Adam Szczepanik
Data urodzin: 21.11.1983
Znak zodiaku: Skorpion
Kolor oczu: niebieski
Włosy: jasne
Charakterystyka: znacie moje imię, nazwisko itd., jednym słowem mogę powiedzieć, że jestem fenomenem. (Uwaga wszyscy otaku i zainteresowani, mój kumpel będzie mógł odpisać tylko na listy ze znaczkiem zwrotnym - wiecie, jego kleszonkowie... szkoda gadać - dop. kol.).
Adres: ul. Krasieńskiego 19/4, 74-161 Gryfino woj. szczecińskie.

Beata Badger
Urodzona: 26.02.1982
Znak zodiaku: Ryba
Best manga: RG Veda!
Moje kolory: gama niebieskich
Szkoła: średnia ekologiczna, lubiana
Grupa krwi: 0
O sobie: twarda, lecz potrafi marzyć. Cani sobie radość, tolerancję i szczerść. Wegetarianka. Kocha zwierzęta i Warhammera! Chętnie będzie z Wami korespondować i wymieni swoje prace! Piszę pod adres: ul. Powstańców 99/49, 05-800 Pruszków.

Dominika Pyzik
Ksywa: Ozama Kotka, Tygrysyca w beretku
Data urodzin: 18 kwietnia 1988
Ulubione anime: Sailor Moon
Charakterystyka: jest fajną, wesołą, śmieszoną dziewczyną. Lubi rysować, jeździć na tyżwach, oglądać tv. Nie lubi się kłócić, spać i gdy jej tato ogląda mecz piłki nożnej lub koszykówki, filmów obyczajowych, melodramatów - lubi sensacyjne i horrory. Lubi dorosłe dzieci, a nie takie jak mój brat (czyli Bartek - mam kota - a ja, czyli kulawa, jestem jego siostrą). Jest ładną dziewczyną. Bywa uparta i to okropnie.
Adres: ul. Hrubieszowska 28/27, 22-400 Zamość.

Laura Stabińska
Pseudonim: Maski lub Hotaru
Wiek: 12 lat
Wzrost: 147 cm
Ulubione anime: Sailor Moon, Dragon Half
Zainteresowania: manga, anime, życie i zwyczaje delfinów
Ulubiona muzyka: muzyka świata w wykonaniu zespołu Deep Forest
Charakterystyka: mam wielkie poczucie humoru, uwielbiam się śmiać, spać i czytać Kawaii. Jestem płacziwa i nerwowa, ale życzliwa dla ludzi. Nie lubię wysiłku fizycznego, bo szybko się męczę.
Adres: ul. Leśna 38/2, 15-559 Białystok, tel. 085 43-10-72

Aśka
Ksywa: Fryta, Hiena, Chara
Data urodzenia: 18.09.1985
Znak zodiaku: Panna (jak Ami)
Opis: leniwa, ma granicę nerwów, lubi spać, czytać gazety (wyłącznie), blondynka (pół na pół), szybko się zaprzyjaźnia. Odpiszę na każdy list (bez względu na wiek i płeć). Lubie dobry humor i dużo żartów w listach.
Adres: os. Zacisze 7e/47, 64-700 Czarnków.

Haruka Teno
Data urodzin: 31.01.1984
Znak zodiaku: Wodnik
Wzrost: nie ma dziur w suficie (163 cm)
Włosy: nie wypadają o świecie ze starości (za ramiona, lekko kręcone, ciemnobrązowe)
Charakterystyka: wesoła, miła siódmoklasistka, marzycielka, zbiera wszystko co się tylko da na temat sailerek, lubi jeździć, pływanie, siatkówkę, czytać książki, często wolny czas przeznacza na astronomię. Odpiszę na każdy list - może zagwarantować, jako jej największą przyjaciółkę.
Adres: ul. Kwiatowa 68, 05-120 Legionowo k/Warszawy.

Pokwitowanie dla poczty

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wpłatający

Dokładny adres

PIN:

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla posiadacza rachunku

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wpłatający

Dokładny adres

PIN:

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Pokwitowanie dla wpłacającego

zł gr
słownie
złotych
..... groszy
..... jak wyżej

wpłatający

Dokładny adres

PIN:

na rachunek

SILVER SHARK sp. z o.o.
BZ II O/WROCLAW
NR 11201665-124908-130-3000

stempel

pobrano opłatę

podpis przyjmującego

Kawaii

EARTHDAWN

**Zagraj z nami,
albo zejdź nam z drogi!**



**PODRECZNIK PODSTAWOWY
OD LIPCA
DO JUŻ NABYCIA!!!**



**REWELACYJNA POWIEŚĆ
ZE ŚWIATA „EARTHDAWN”
JUŻ W SIERPNIU
W KAŻDYCH
DOBRYCH KSIĘGARNIACH!**

FASA
CORPORATION

imp
S. C.

Szczegółowe informacje otrzymasz w firmie IMP, tel.: (022) 6424545

Uwaga! Uwaga! Uwaga! Uwaga! Uwaga! Uwaga!

CD-ACTION

Dobrze jest latem się wyluzować,
ale grać przecież trzeba.

CD-Action nie ma wakacji!

Szukaj w kioskach numeru sierpniowego.

Uwaga!

Ściągnij na chwilę słoneczne okulary!
22-go lipca na jednym z krążków znajdziesz
pełną wersję gry

F/A 18 Hornet

Uwaga!

The Fifth Element i Unreal
megarecenzie w sierpniu.

Co jeszcze?

Między innymi dema: Army Men, 3D Stars Stripes,
Mach Commander, The Fifth Element.

Ponadto recenzje gier: WarGames, Unreal,
Starship Titanic, Extreme Tactics, Wreckin' Crew
i wiele, wiele innych.

Sierpniowy numer już w kioskach od 22-go lipca!